SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 4

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

TOMB RAIDER 2

Una guía completa que desvela todos los enigmas de la última aventura de Lara Croft



- **TRUCOS** para Diddy Kong Racing. Test Drive 4. Resident Evil y muchos más

SUPLEMENTO GRATUITO

TOMB RAIDER 2 /4/

Este juego ha podido ser la tumba, pero no de Lara Croft, sino de nuestro pobre MAYERICK, que estuvo jugando sin descanso durante nada menos que 27 horas sin tiempo ni para dormir ni para echarse Clearasil. Eso sí, el resultado ha sido una guía pormenorizada de las primeras 10 fases del juego. El mes que viene, si MAYERICK se recupera, os ofrecerémos el epílogo del juego, concluyendo de esta manera la guía de uno de los juegos más exitosos y celebrados del momento.







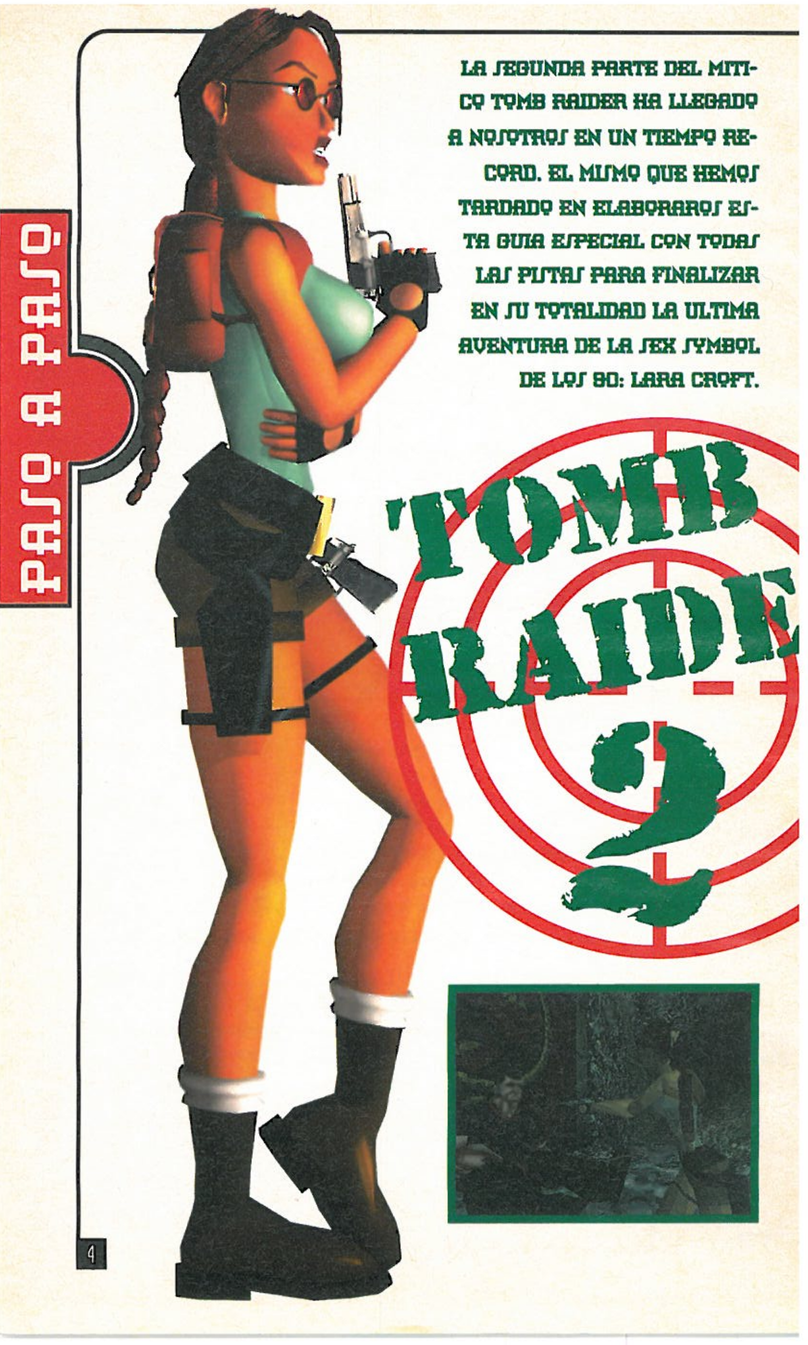




SUPERTRUCOS /38/

Un mes más nuestro R. DREAMER os ofrece los mejores trucos de los juegos más punteros del mercado. Passwords de fases, claves de todo tipo, trucos de botones, personajes ocultos y un sinfín de secretos que os alucinarán.




PASO A PASO
LA SEGUNDA PARTE DEL MITICO TOMB RAIDER HA LLEGADO A NOSOTROS EN UN TIEMPO RECORD. EL MISMO QUE HEMOS TARDADO EN ELABORAROS ESTA GUIA ESPECIAL CON TODAS LAS PISTAS PARA FINALIZAR EN SU TOTALIDAD LA ULTIMA AVENTURA DE LA SEX SYMBOL DE LOS 90: LARA CROFT.
TOMB
RAIDE
2



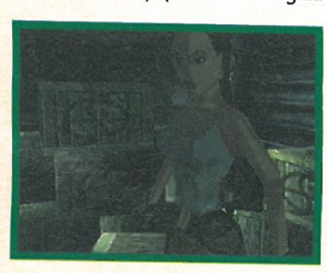
PLAYSTATION

EIDOS-CORE DESIGN

PLATAFORMAS 3D



TOMB RAIDER 2 ha batido un record que parecía casi imposible de superar. Este no es otro que la enorme extensión de sus mapeados, lo que obliga a realizar infinidad de acciones en cada uno de los niveles del juego. Por desgracia, y como suele ocurrir en ocasiones, hemos tenido que dividir la guía en dos partes, ya que la enorme extensión del juego así lo ha requerido. Antes de empezar a jugar con TOMB RAIDER 2, os recomendamos que practiquéis un poquillo en la casa de Lara Croft, donde podréis aprender a controlar ciertos movimientos que, al cabo de la aventura, resultarán imprescindibles. Otra recomendación que os hacemos es que tratéis de finalizar el juego por vuestra cuenta y que utilicéis la guía sólo en casos de extrema gravedad, esto es, tras muchas horas sin saber por donde continuar. TOMB RAIDER 2 es un juego demasiado bello y largo como para desaprovecharlo de esa manera. En caso de que decidáis seguir las pautas de la guía al pie la letra, es posible que no encontréis en ella todo el detalle que a vosotros os gustaría. En fin, nuestra idea es que una guía debe «guiar» al usuario, no llevarle de la mano hasta el final de la aventura, aunque seguro que encontraréis infinidad de pistas sobre cómo continuar vuestro viaje. Lo que sí resulta imprescindible y os recomendamos encarecidamente es que os deis una vuelta por cada uno de los niveles antes de afrontarlo guía en mano. Esto os ayudará a familiarizaros con las distintas partes del mapeado, que luego reconoceréis más fácilmente cuando se mencionen. Bueno, aquí tenéis los diez primeros niveles del juego. Espero que lo disfrutéis y que el mes que viene podáis concluir esta genial aventura.







FASE 1

THE GREAT WALL



Para empezar sube por el bloque de piedras situado junto al pequeño lago de la derecha. Encarámate hasta la plataforma en la que se encuentra el primer secreto y cuya localización se puede observar en la pantalla (1). Sube hasta la torre y déjate caer desde la reja de la esquina. Activa la palanca después de realizar un cuidadoso salto (2) y accede al exterior de la torre, donde debes acabar con los tres cuervos que aparecen. Sube ahora sobre la última almena, justo al lado de la zona derruida y mira hacia abajo. Allí hay un lago al que se puede saltar y en cuyo interior se encuentra la Guardhouse Key (3).



1

Sal del lago (cuidado con el tigre) y encarámate de nuevo a la muralla por la parte derecha de ésta. Una vez en el interior de la torre sube por la escalera y recoge una nueva llave, la Rusty Key, que sirve para abrir la puerta que hay justo debajo. Ahora empieza lo bueno. Mata las arañas que aparecen, mueve el bloque que hay al fondo de la estancia y, por último, déjate deslizar hasta una habitación llena de agua con flechas que avanzan de un lado a otro de la estancia. Para pasar esta parte es mejor acercarse lo más posible a ellas y pasar con suavidad. Una vez en el otro lado, graba la partida y prepárate para lo más complicado. Corre hacia el fondo y gira a la derecha (un cinema muestra dos rocas rodando), sigue corriendo y salta antes de caer a los pinchos. Caes al vacío y, una vez abajo, dos paredes llenas de pinchos

2

3

4

5

están a punto de triturarte (4). Gira a la izquierda y sube por el pasadizo que hay en el centro (deberás saltar). Para aquí y graba de nuevo la partida. A correr se ha dicho. Pasa sobre varias plataformas en mal estado (debajo hay pinchos) y salta las cuchillas (todo sin parar), gira a la izquierda y, de nuevo, dos paredes con pinchos a punto de dejarte como un colador. En el centro está el segundo secreto que deberás recoger con rapidez. Sigue de frente hasta caer en una habitación con una única pared deslizante. Sitúate sobre la falsa plataforma de la esquina y espera hasta caer al vacío. Evita los dos rodamientos para llegar a un inmenso precipicio con una cuerda y un deslizador. Pasa de él y sitúate al borde del mismo, de espaldas a éste. Muévete lentamente hacia la izquierda hasta llegar al primer recoveco. Salta hacia atrás y quédate colgado. Suéltate y después déjate caer a un saliente desde el que se divisa una grieta (5). Agárrate a ella y desplázate hacia la derecha hasta que el hueco sea lo suficientemente grande como para subir. Sigue el pasadizo


6


7

(bajando las escaleras), para llegar a campo abierto, donde un T-Rex te espera (6). Al fondo de este valle se encuentra el tercer secreto y un segundo T-Rex. Deshaz todo el camino hasta llegar de nuevo al borde del precipicio. Una vez allí, deslízate con por la cuerda (sin soltar X) hasta llegar al final. Mata a los dos tigres (si quieres) y avanza finalmente hasta el siguiente nivel (7).

SECRETOS 1, 2 Y 3

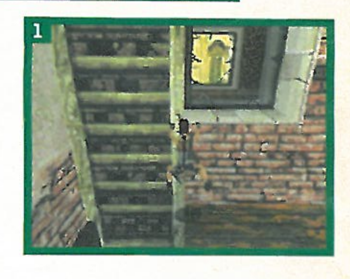
El primer secreto está en la plataforma que hay sobre el lago del comienzo de nivel. El segundo, más a la vista, se halla justo al final de las trampas que hay en la segunda parte de la fase. Hay que recogerlo rápidamente para no ser emparedados. El tercero se encuentra escondido en el valle al fondo del precipicio. Para llegar hasta él es necesario bajar por una escalera situada en la grieta abierta en la pared.




FASE 2

VENICE

Nada más salir del callejón salta al canal y vete al portón que hay enfrente (por debajo del agua). Activa el interruptor y vuelve de nuevo al embarcadero. Dentro del bloque hay una escalera con una trampilla que se abre. Sube y haz de nuevo lo mismo con la siguiente trampilla. Rompe la ventana que hay en lo alto (1) e introdúcete en la habitación. Rompe una segunda ventana y, sin moverte, mata al enemigo del balcón que te torturaba al comienzo. Éste tiene la Boathouse Key. Recógela (para ello salta al toldo y, de ahí, al balcón). Vuelve a la ventana y corre por el pasillo hasta una es-



pecie de puente con cristaleras. Activa el interruptor que hay al fondo y vuelve a la habitación. Rompe la ventana y, desde ésta, salta al toldo (2). Ve de toldo en toldo hasta la pequeña puerta que hay al fondo del canal. Métete en ella y mueve la palanca que abre la puerta situada justo debajo. Salta al canal y ve a por la lancha, no sin antes introducir la llave que abre la puerta del «garaje». Sal y gira a la derecha, siguiendo de frente. Continúa hasta caer por una cascada y, después, gira a la derecha. Llegarás a una estancia llena de columnas con un pequeño embarcadero en la parte izquierda. Ve allí y deja la lancha todo lo adelantada que puedas. Métete por la ventana y mata el guardián, para después activar el interruptor de la pared. Sal y sube las escaleras de la izquierda. Deberías tener allí la lancha. Tírate al agua y activa la pa-

lanca que abre las puertas. Gira a la izquierda y bájate en el embarcadero que hay junto a las góndolas. Sube, primero al bloque y, desde éste, a los toldos. Desde el toldo salta al puente (3). Máta a todos los enemigos y uno de ellos te entregará la Steel Key con la que se puede abrir la puerta que hay junto a éste. Dentro de la habitación, baja y activa el interruptor que abrirá una pequeña verja. Vuelve a por la lancha y sigue de frente saltando justo antes de llegar a las minas. Estas explotarán y tu barca también (6), pero al pasar habrás visto que había otra lancha justo detrás. Cógela y toma el camino contrario hasta llegar a un pequeño embarcadero con un diminuto puente de cristal encima (4 y 5). Mata al enemigo y métete por la puerta. Activa la palanca (se muestra una secuencia). Ve hacia el lugar que aparecía en dicha secuencia. Coge la llave, activa el interruptor y sube. Mata a los enemigos y sal por la puerta que hay al fondo (con un interruptor). Vuelve donde recogiste la segunda lancha, mata al enemigo y entra por la puerta. Activa el interuptor y la segunda verja estará abierta. Conduce hasta el otro lado del puente de la pantalla (5). Tendrás que callejear un poco para llegar hasta allí. Introdúcte por el hueco y activa la palanca que hay en el interior. Se ve cómo la puerta del reloj se abre (6). Coge la lancha, salta la rampa y corre hasta la puerta. Tendrás que coger mucha velocidad para saltar la rampa (7).


6


7

SECRETOS 1, 2 Y 3

El primer secreto está justo al comienzo de los canales subterráneos, nada más pasar la puerta y a la derecha, en un pequeño pasadizo. El segundo se encuentra tras la cascada, en el centro de la habitación y bajo el agua (tendrás que bajarte de la barca). El tercero lo podrás encontrar en el pequeño puente de cristal que hay sobre el embarcadero que debemos saltar con la embarcación, en la pantalla (5).



FASE 3

BARTOLI'S HIDEOUT



Entra en el hall (trás abrir la puerta) y ve por la izquierda, atravesando el pasadizo de las estatuas (1). Activa la palanca del fondo y vuelve al hall. Sitúate de espaldas a la plataforma inclinada de madera. Salta hacia atrás y, seguidamente, hacia adelante, quedándote colgado en la segunda planta. Mueve el bloque que hay y salta a la barandilla de enfrente cogiendo carrerilla. Sube por las escaleras que hay en la pared hasta llegar al balcón. Sitúate al borde de éste (2) y salta con carrerilla hasta el toldo que hay enfrente, agarrándote. Arrástrate hacia la izquierda hasta el final del toldo. Cuando no



1

puedas avanzar más, intenta subir y, acto seguido, salta. Lara realizará un mortal hacia atrás, cayendo en un balcón. Ve hacia la plataforma de la izquierda y después al toldo de la derecha, para desde éste saltar a la puerta abierta que hay abajo. Sube las escaleras, siguiendo por la habitación de la derecha y, seguidamente, por el balcón (3). Rompe el cristal y entra en la habitación. Empuja el bloque que hay en la chimenea. Sigue el pasadizo abierto y, cuando llegues a las cuchillas, salta al agua. Sube de nuevo a las plataformas por la zona de madera (las llamas que hay se apagarán). Corre saltando hacia el fondo antes de que se enciendan y entra por la puerta. En la sala de las lámparas (4, 5 y 6) está lo más difícil. Sube a la lámpara que está más baja desde el bloque de madera más cercano a ella. De ésta, salta a la se-

2

4

3

5

gunda lámpara. Gira 90 grados a la derecha y salta a la plataforma que hay. Activa la palanca para que se abra el cuadro que hay en la pared de enfrente. Vuelve a la segunda lámpara y ahora salta a la tercera (4). Sube a la última planta hasta llegar a la viga que atraviesa el techo (5). Desde aquí salta a una plataforma que hay en el extremo norte, para poder acceder a una palanca que hay en la otra parte de la viga y a la que un pilar nos impedía el paso (6). Actívala y las lámparas cambiarán su altura. Vuelve a la plataforma anterior y, desde esta, salta a la primera lámpara, después a la segunda y finalmente a la tercera. Desde ésta se puede saltar al cuadro (ya abierto) para recoger la «Library Key». Vuelve a la segunda lámpara y salta a la plataforma que se encuentra su misma altura. Activa la palanca de la derecha y sal por la ventana. A mano derecha hay un hueco. Tírate y nada hasta la puerta que da al hall de la librería. Ve a la puerta de enfrente y sube a las librerías para activar otra palanca. Entra por la puerta que se abre y sube por la librería de la izquierda.


6


7

Sigue subiendo y saltando hasta la ventana más elevada. Sal por ella, deslízate por el toldo y salta al balcón de enfrente. Gírate 180 grados y salta a la nueva plataforma. De aquí al muro (7). Dentro de la caseta que se ve está el detonador. Cógelo, vuelve al hall principal y, finalmente, haz explotar la bomba que hay fuera. Deberás salir por la única puerta que quedaba por ver.

SECRETOS 1, 2 Y 3

En la habitación anterior al balcón de la pantalla (3) hay un interruptor camuflado en el papel de la pared (justo a la izquierda de la puerta de entrada). Actívala y un muro en la habitación de la escalera se abrirá. Ahí está el primer secreto. El segundo está tras una puerta que hay al lado de la entrada al hall de la biblioteca (en el agua). El tercero está en las ruinas, trás la explosión de la bomba.

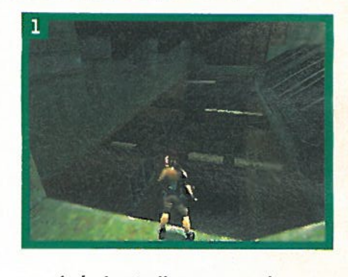


FASE 4

OPERA HOUSE



Lánzate al agua y mata al enemigo que hay sobre la plataforma inferior. Ve a la izquierda y sube por la escalera. En la primera planta date la vuelta, sube y activa la palanca que hay. Ve al lugar que aparece en la secuencia y recoge la llave (subiendo hasta la última planta, de aquí al balcón y de éste a la plataforma de la caja). Vuelve a esta misma plataforma y con varios saltos introdúcete por las cristaleras. Atraviesa la zona de pinchos y sube por la escalera que hay. Arriba, abre la puerta con la llave (Ornate Key) y sigue avanzando hasta llegar al tejado (1). Salta hasta el otro lado con mucho cuidado y



1

continúa hasta llegar a una inmensa cúpula. Aquí debes activar el interruptor que hay en la esquina opuesta a la que entras y que reconocerás por la caja que se balancea (2). Ve allí y activa un interruptor que hay al lado de unas cajas. Se abre el acceso al teatro. Entra en él. Ahora estás en la zona de los interruptores (3), pulsa el de la izquierda, baja y busca otro interruptor. Ahora puedes subir por donde te has dejado caer y acceder al interior del teatro. Llega hasta el escenario y activa el mecanismo que hay en la habitación de la que aparece el Doberman. Cruza el escenario y, en vez de entrar por la puerta, sube a la parte de arriba (la que tiene pinchos). Desde aquí salta a la grieta de la pared para llegar al hueco en el que está el interruptor. Esto hace bajar la parte de la plataforma que estaba levantada, por lo que

2

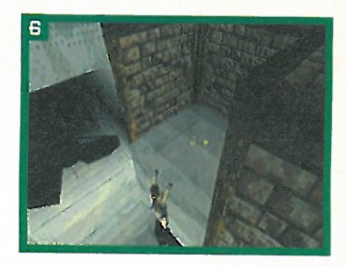
4

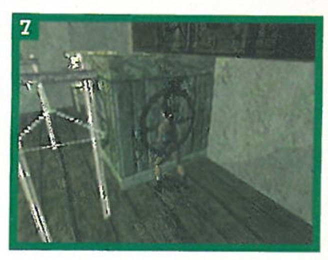
3

5



ahora puedes llegar hasta la parte más elevada de la habitación y activar la nueva palanca. Baja al escenario e introdúcete por el hueco que hay en el «tablao». Encuentra la pieza del ascensor (Relay Box) y la palanca que abre la salida de la fosa. Sube hasta la planta más elevada y ve hacia los ascensores. Instala la pieza que hace falta para que éstos funcionen. Baja con el ascensor, mata a los dos enemigos y activa el nuevo interruptor que hay en una de las paredes. El ascensor sube y ahora puedes tirarte al agua. Busca el circuito integrado, activa la palanca que hay y sube por la reja que queda abierta. Llega hasta los camerinos y métete por la puerta del interruptor. Al fondo del pasillo está la llave (Ornate Key). Vuelve teniendo mucho cuidado con los ventiladores (6). Ahora, con las dos cajas en el camerino (7), apílalas para volver al hueco del ascensor y ascender hasta la segunda planta del teatro. Al fondo está la puerta. Abrela con la llave. Ya sólo queda volver a la pantalla del principio (3) e instalar la placa y activar el interruptor. Vuelve al escenario y entra en él (el telón se habrá levantado). Una de las cajas es de pega (se nota bastante) retírala y activa la palanca que baja el escenario. Sube por las cajas (por donde la lámpara) y ve por el pasillo de la derecha. Tras dos o tres obstáculos entrarás en la última habitación del nivel. Ahora... bueno, ahora es el momento de que hagas algo por tu cuenta, aunque es bastante «chungo».


6


7

SECRETOS 1, 2 Y 3

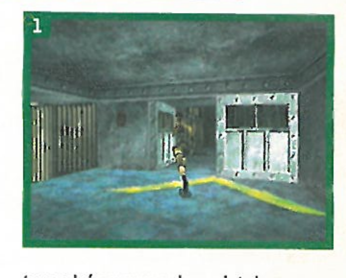
Bajo la trampilla del escenario, en un pequeño recoveco bajo el agua, está el primer dragón. El segundo secreto está a la derecha del ascensor, y se ve perfectamente desde fuera. Para recogerlo, espera a que el ascensor baje y sube con mucho cuidado por la escalera que hay a la derecha. El tercero lo podrás encontrar en el conducto que hay a la derecha, tras subir a la parte de arriba del escenario.



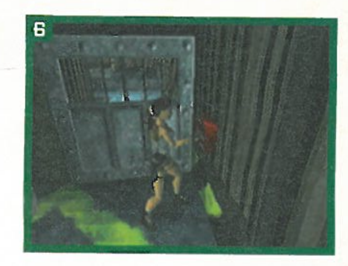
FASE 5
OFFSHORE RIG



Comienza el nivel con Lara atrapada en una habitación sin salida aparente, y encima sin armas. Pero no es así, ya que tras las cajas hay un pequeño pasillo con un interruptor al fondo que abre la puerta de cristal. Deberás colocarlas de tal forma que dejes el camino despejado para poder salir con rapidez (la puerta se cierra en unos instantes), sin tener que saltar ni subir ninguna caja. Con la puerta abierta, sal de tu «celda» y corre por el pasillo de tu izquierda hasta llegar a unas cristaleras (cuidado con los barriles que caen). Procura que el enemigo de la pistola te persiga, ya que gracias a éste podrás romper las cristaleras que te impiden el paso. Una vez rotas, métete por ellas y déjate caer a la plataforma que hay justo a la derecha. Activa el botón que hay en ésta, tírate al agua y métete en el avión por la compuerta que éste tiene justo debajo. Activa el interruptor que hay en el interior (esto servirá para que las hélices dejen de rotar). Ahora sal del agua (por la parte en la que Lara estaba encerrada, corre por el pasadizo hasta llegar de nuevo a las cristaleras, saltando de nuevo a la plataforma de la derecha y de ahí al ala del avión). Ahora métete por la escotilla que el avión tiene encima, casi en la zona de la cola. Coge la pistola que hay en el interior y sal del aeroplano, matando ya con el arma a los dos guardias (el malete de la pistola lleva encima la tarjeta amarilla). Recoge la tarjeta y con ella abrirás la puer-



ta que hay frente a las cristaleras (1). Sube entonces por el pasillo de la derecha (no si antes desconectar la molesta alarma). Abre la puerta que hay al final del pasillo (2) y entra en la estancia, acabando con todos los enemigos que hay en ella. Abre la otra puerta que hay a la derecha. Aunque al fondo haya otra puerta, no merece la pena acercarse a ella, ya que ésta se cierra en el momento en que nos disponemos a pasar por ella. Ahora deberías llegar a los camarotes (3) de la tripulación. En la primera litera de la izquierda hay un interruptor. Súbete a ella y actívalo para que se abra una trampilla que hay justo al fondo de los camarotes. Corre hacia allí y súbete a la última litera de la derecha. Desde ésta debes saltar (de frente) para intentar encaramarte por la trampilla. Si lo has conseguido (deberás intentarlo varias veces), sigue por el pasillo hasta llegar a una rampa por la que debes deslizarte de espaldas, con el fin de poder agarrarte al final a una escalera que hay (4) (de otra manera te partirías la crisma). Baja la escalera y llegarás a una pequeña habitación





con un par de cajas encajadas en la pared. Sácalas de su sitio y colócalas de tal forma que puedas alcanzar la segunda escalera sin quemarte (como se muestra en la pantalla 5). Sube por ésta escalera y mata al guardián que hay justo al llegar arriba, y que además cuenta en su poder con la tarjeta roja, que te hará falta para abrir una de las puertas. Deshaz tus pasos y vuelve a

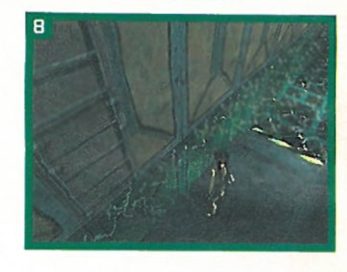
SECRETO 1

Para conseguir el primer dragón, sal por las cristaleras y salta a la plataforma que hay justo a la izquierda. Sigue por la plataforma hasta llegar a un pasillo que desemboca en una estancia llena de agua. Sumérgete y activa una palanca que hay. Esto hará que se abrá un pequeña compuerta tras la cual esta el dragón Jade. Ten mucho cuidado al recogerlo, ya que el ventilador te puede triturar.




FASE 5
OFFSHORE RIG

la primera puerta (1), la que estaba enfrente a las cristaleras. Ahora no tienes más que subir por el pasillo de la izquierda para llegar hasta la puerta en la que debes introducir la tarjeta roja (6). En esta habitación la cosa se complica un poquillo. Ve a la esquina del fondo, a la izquierda y tira de la caja que hay. Da la vuelta sobre la columna y empuja la caja desde el otro lado. Ahora está colocada de tal forma que, con un poco de habilidad, podrás subir por el hueco que hay en la pared (7). Entra por él y sigue el pasillo hasta llegar a una habitación con un interruptor (para el que hace falta la tarjeta verde) y una palanca a la izquierda. Activa esta última y mira por el cristal. La balsa que antes estaba vacía ahora está completamente llena de agua. Atraviésala nadando y llega hasta el otro lado. Ahora debes subir por el pasillo que hay a la derecha, junto a las tuberías. Gira a la izquierda y activa la palanca que hay. Vuelve sobre tus pasos (hasta la balsa, de aquí a la caja y de ésta al hueco en la pared) hasta la habitación del interruptor de la tarjeta verde. La trampilla que había en el suelo está ahora abierta. Tírate por la ella y caerás deslizándote hasta un inmenso hangar con cuatro pilares de gran tamaño. Olvídate de dar vueltas por él (a no ser que quieras recoger el tercer secreto en la primera columna de la derecha). Salta al agua y dirígete hasta el pilar que hay al fondo a la izquierda (según entras en la estancia). Para subir al pilar



sólo podrás hacerlo por las zonas marcadas de amarillo y negro. Justo detrás de este pilar, en la misma pared, hay una escalera que te permite subir hasta las plataformas que hay arriba (8). Antes deberás matar al submarinista, para que no te moleste. Una vez arriba puedes seguir dos caminos: de frente o hacia la derecha. Hacia la derecha no se va a ningún sitio (bueno sí, a la plataforma a la que caes cuando entras en el hangar), así que debes ir de frente. Salta por las plataformas (10) hasta llegar al hueco que hay en la pared y en la que, tras unas cristaleras, se encuentra la tarjeta verde (11). Destroza la cristalera y recoge la tarjeta. Deshaz los pasos y párate a observar el pilar que hay justo a la derecha. Un poquillo más a la izquierda, arriba, hay un pequeño pasadizo al que se puede acceder fácilmente (12). Sube por él y, siguiendo el pasillo, llegarás hasta la habitación de la trampilla. Introduce la tarjeta verde en el lugar al efecto (13) y, justo después, activa el interruptor que hay en la misma habitación (detrás de ti). La tarjeta verde ha abierto la puerta de tu derecha, con lo que ya puedes llegar a ese lugar sin atravesar la balsa (que ahora está vacía). De hecho, el agua ha pasado de una balsa a otra. Tan sólo queda lanzarse a la balsa que hay más a la izquierda e introducirte por el pasadizo de la izquierda, hasta llegar a la palanca que marca el final del nivel (14). Actívala y prepárate para uno de los niveles más difíciles.





SECRETOS 2 Y 3

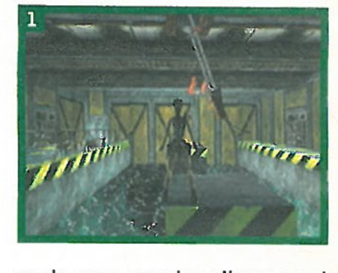
Después de matar al enemigo que lleva la tarjeta verde, sube por la escalera que hay a la izquierda. Justo arriba encontrarás el dragón de piedra. El tercer secreto no es tan fácil de conseguir, aunque no por estar escondido, sino por bien custodiado. Está en el hangar de los cuatro pilares, en el primero de la derecha según se entra. Cuidado con los dos enemigos que «aparecen como por arte de magia».



FASE 6
DIVING AREA

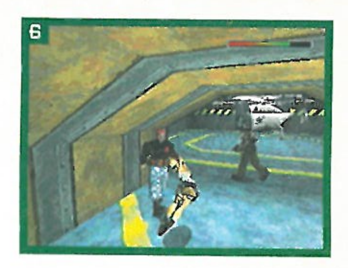


El comienzo del nivel te llevará a un pasillo tras el cual encontrarás varias cosas. Al fondo, una balsa de agua con una hélice en el extremo izquierdo de la misma. Si saltas al agua, ésta te chupará y descuartizará. A la derecha hay una plataforma con una puerta y justo enfrente, una escalera con un pequeño pasillo. Coge carrerilla y salta a la escalera. Sube hasta el pasillo y activa el interruptor que hay en el interior (esto parará la hélice). Lánzate al agua y busca una palanca que hay al fondo y que abre, temporalmente, la puerta que hay en la plataforma. Pasa por la puerta y llegarás a una nueva bal-



sa de agua con dos pilares en el centro y ganchos que se mueven de un lado a otro (1). Salta al primer pilar y, de éste, al segundo, para llegar finalmente al otro lado de la balsa. Si te caes, puedes volver por un pequeño pasadizo que hay a la izquierda. Mata a los dos enemigos y sigue hasta la próxima habitación (2), en la que hay una inmensa rampa y, al fondo, un agua con no muy buena pinta (si caes en ella morirás). Para pasar esto hay que dejarse deslizar hasta el hueco que hay en medio de la rampa (recoge el secreto si quieres) y sube la pared para dejarte deslizar hasta el final. Antes de precipitarte al agua, salta para intentar alcanzar la plataforma que hay enfrente. Sigue el camino y sube por la inmensa escalera. Al llegar arriba, déjate caer por la trampilla. Lara se desliza, así que sujétate pulsando X (3) al llegar al

final de la rampa. Suelta y vuelve a pulsar X para que Lara se encarame a la plataforma que hay justo debajo. Sube, mata al enemigo y párate un momento a observar. A la derecha hay una puerta que necesita la tarjeta azul para abrirse. A la izquierda, abajo, en un pequeño hueco hay ¡una tarjeta azul! Sitúate frente a ella (4) y salta sin miedo. Te deslizarás y caerás justo al lado de la tarjeta. Cógela y vuelve por el pasadizo que hay hasta llegar de nuevo a la «inmensa escalera». Ahora no tienes más que hacer todo lo anteriormente dicho hasta llegar a la puerta en la que utilizarás la tarjeta azul. Abrela, mata a los Doberman y, desde lejos, al hombre del lanzallamas. De las dos esclusas que hay en esta estancia, ve por la que tiene las escaleras que bajan (5). Llegarás a una estancia con una balsa de agua, una cristalera enfrente y, a la derecha, la tarjeta roja (custodiada por una peligrosa máquina). A la izquierda, además, hay una puerta en la que debemos instalar un circuito integrado (si mueves la caja verás el lugar en el que hay que colocarlo). Tírate


6


7

al agua y ve por el túnel que hay, activando las dos palancas que encontrarás en tu camino. La primera abre la puerta que da acceso a la segunda, mientras que la segunda abre la puerta que hay al final del pasillo de la esclusa por la que no has ido. Ve hacia allí y enfréntate a una banda de enemigos que trata de huir en helicóptero (6). Algo que no podrás evitar.

SECRETOS 1 Y 2

El primer secreto es bastante accesible. Está en la habitación de la rampa grande (la del agua envenenada) en un pequeño hueco que hay en el centro de la rampa. El segundo dragón está en la habitación con la balsa de agua (8), en la que aparece el pesado del lanzallamas. Está en el fondo del agua, por lo que no os proporcionará mayores problemas hacerse con él. Ojalá todos fuesen así de fáciles.

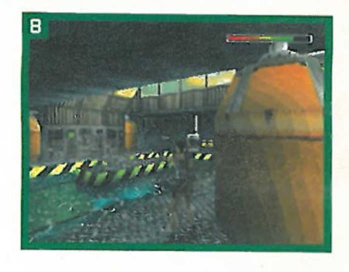


FASE 6

DIVING AREA

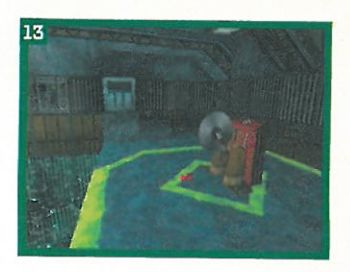


Cuando todo haya terminado, ve a la estancia contigua y verás que al fondo de un pasillo con dos llamas está el primer chip. A derecha e izquierda hay también dos interruptors. Activa ambos interruptores que hay para que las llamaradas desaparezcan y así puedas correr a por el chip. Vuelve rápidamente antes de que las llamas «vuelvan a la vida». Con el chip en tu poder, insértalo en la puerta de la izquierda de la habitación principal (7). Con la puerta ya abierta, llegarás a una nueva estancia con otra balsa de agua (8), aunque ésta es más pequeña. Ten cuidado con el tipejo del lanzallamas. Lánzate al agua y ve



por el túnel que hay en uno de sus extremos, así hasta llegar a una nueva habitación que, en principio, parece inaccesible. Podrás subir a tierra firme por la derecha, por una pequeña depresión que hay. Una vez ahí, sube a la plataforma superior y activa una palanca que encontrarás en un pequeño recoveco. Vuelve a la balsa principal y entra por la puerta (que ahora se habrá abierto) situada justo a la izquierda de la cristalera, donde estaban los dos malos. Activa la palanca (9) que hay en el interior para que el gancho con la plataforma se desplace y se coloque por encima del agua. Ahora por fin se puede llegar al otro lado de la balsa. Para ello no hay más que saltar a la plataforma que sujeta el gancho (10) y de ahí al otro lado. La tarjeta roja (la preferida de Caminero) es inaccesible por el momento, ya que está protegida por

una especie de radial (11) que troceará a Lara en cuanto se acerque. Activa el interruptor que hay en un túnel tras las cajas de la esquina superior derecha. Con esto se transforma la plataforma en la que anteriormente estaba el helicóptero (12), dejando al descubierto una zona hasta ahora inédita. Ve allí y déjate caer por un pequeño pasadizo que hay. Al caer, dos enemigos aparecen, uno de ellos con lanzallamas. Sal de la habitación lo antes posible para llevarlos a un lugar más amplio y, así, poder acabar con ellos. Uno de ellos, el que no lleva el lanzallamas, tiene en su poder el segundo circuito. Vuelve a la sala principal e instálalo justo detrás de la radial para que la tarjeta roja quede libre (13). Recógela y ve hasta la puerta con el interruptor rojo (donde estaban los dos enemigos del chip) e insértala para poder abrir la puerta correspondiente (14). Desde arriba mata al enemigo que hay justo debajo y después déjate caer. Sigue el camino hasta llegar a una estancia grande en la que dos o tres pesaditos te molestarán un rato. Sería interesante que hubieses



13



14

grabado la partida, ya que si caes al agua tendrás que volver a andar un largo camino. Atraviésa la estancia y sigue por el pasadizo que hay al otro lado de la habitación. Llegarás a una nueva habitación en la que dos enemigos, a larga distancia, querrán acabar contigo. Puedes dispararles desde arriba, y una vez muertos, bajar para observar la siguiente secuencia.

SECRETO 3

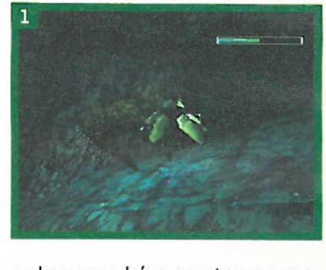
Para coger el dragón de oro, que está en la última habitación del nivel, no tienes más que ir a la puerta en la que se encuentra. Eso sí, lo más importante es no pasar cerca del hombre que hay en el centro de la habitación, ya que en ese caso aparecerá la secuencia de final de nivel. Por eso, ten mucho cuidado y bordealo hasta llegar al dragón. Una vez lo recojas, ve tranquilo hacia el hombre.



FASE 7
40 FATHOMS

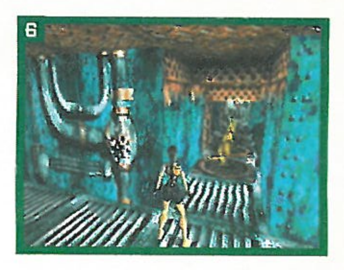


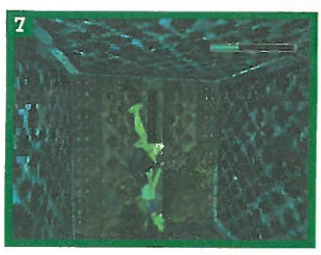
Para empezar, y antes de que cunda el pánico, gira 180 grados y sigue el rastro que dejan los bidones, así hasta llegar a un claustrofóbico hueco que hay justo al lado de un inmenso ancla (1), y que te llevará a una pequeña estancia con aire. Graba la partida y, sobre todo, intenta mantenerte alejado de los tiburones, ya que con un simple mordisco te pueden destrozar. Siguiendo ese camino se ha logrado el primer objetivo: tomar un poco de aire. Llena los pulmones y sumérgete hasta llegar a un pequeño hueco que hay en una de las paredes. Atraviesa la segunda habitación para llegar hasta una tercera



en la que podrás encontrar una palanca en la pared izquierda. Actívala (2) para que la trampilla que hay justo debajo se abra. Sumérgete en su interior y sigue por ese camino hasta llegar a tierra firme, concretamente a una habitación con agua y repleta de cajas. Echale un vistazo y observarás que debajo del montón de la derecha hay un pequeño hueco. Introdúcete por él y síguelo (por la izquierda) hasta encontrar una nueva palanca. Tira de ella y el agua que había en la habitación de las cajas desaparecerá por completo. Vuelve a ésta y escala hasta acceder a la única salida que te quedaba por investigar (3), justo enfrente de donde habías entrado. Baja y, tras matar al enemigo que aparece, déjate caer por la trampilla central (antes de tirarte puedes recoger el primer secreto). Despeja la zona de enemigos y sitúate en la platafor-

ma, tal y como aparece en la imagen (4), para encaramarte a la caja de enfrente. Una vez sobre ella, gírate a la izquierda y sigue por el camino que se ve. Avanza por él (saltando las barras) y entra en el cuarto oscuro que hay a la derecha. Sube por la escalera (5) y activa el interruptor. Sal del cuarto por el lado contrario y gira a la derecha dos o tres veces hasta llegar a una puerta que ahora estará abierta. Acto seguido va una pequeña explicación que resulta fundamental. Fijaos en la pantalla (6). Hay cuatro llamas. Entre las dos primeras y las dos últimas hay una palanca. Mientras, al fondo, hay otra palanca que abre la puerta que está justo a su lado. Si Lara pasa por las llamas, morirá irremediablemente, así que hay que buscar una forma de apagarlas. Para ello, activa la palanca que tienes delante de tus narices y ve hacia las llamas (las dos primeras han desaparecido). Pulsa la palanca que hay justo en medio del pasillo. Vuelve, gira a la derecha hasta el fondo y después a la izquierda. Al fondo hay una puerta que antes estaba cerrada y que ahora, con la palanca, se


6


7

ha abierto. Entra y graba la partida. La palanca que hay dentro desactiva las dos últimas llamas. Pero hay un problema. Mientras desactivabas éstas, las primeras han vuelto aparecer, así que ahora, bien rápido, activa la palanca, vuelve hasta la otra puerta y pulsa allí la segunda palanca. Ve al pasillo de las llamas (deberían haber desaparecido todas) y abre la puerta que hay

SECRETOS 1 Y 2

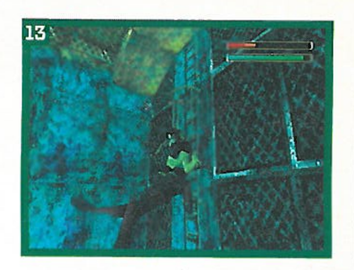
El primer secreto está en la habitación contigua a la estancia de las cajas (la que se deja sin agua al utilizar la palanca). Está a la vista, el único peligro es la trampilla que hay en el centro, y en la que se puede caer con facilidad. El segundo esta fuera, en el oceano, y se accede a él a través de una palanca que hay en la zona de las llamas. Se puede estar fuera todo el tiempo que haga falta, hasta recogerlo.

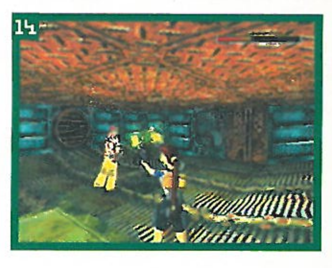
al fondo. Hay que hacerlo todo muy rápido, ya que las llamas, tras un tiempo muy breve, vuelven a aparecer. Detrás de la puerta, por el momento, no hay más que agua, así que es un buen momento para grabar la partida, tomarse una tila y prepararse para la siguiente prueba. Lánzate sin miramientos al agua y sube por los huecos muy rápidamente hasta llegar al nivel más superior. Puedes pulsar R1 para utilizar el modo vista y así observar por dónde va Lara exactamente. Una vez arriba, debes activar la palanca que hay y bajar hasta el piso inferior, donde la puerta que aparecía en la secuencia se ha abierto. Activa una vez más la palanca que hay en el interior (7) y sube hasta arriba, donde por arte de magia habrá una zona sin agua y, por tanto, con posibilidad de respirar. Todo esto hay que hacerlo rápidamente y sin dudar, ya que el oxígeno se acaba rápidamente. Una vez arriba, y ya al final del pasillo, déjate caer a una estancia llena de rocas. Deberás dejarte caer por el hueco que hay bajo una pequeña escalera rota (8), justo enfrente de Lara, según entra ésta en la sala. Ya en la habitación que hay debajo (de nuevo con más rocas) coloca la caja que hay al fondo a la derecha, de manera que puedas subir al hueco que hay en la pared (9). Tira de la palanca que hay en el interior y, de repente, todo comenzará a temblar. ¡Algo extraño ha ocurrido! Date la vuelta y comprobarás que la estructura del nivel ha variado notablemente. Ahora se





puede acceder a lugares a los que antes no se podía ir, aunque por el momento debes volver por donde has venido (10). Al subir por el hueco, observa como arriba, a la izquierda, hay un nuevo hueco al que se puede pasar (11). Ve a él y activa la palanca que hay dentro. Una secuencia muestra una pequeña puerta que se abre, aunque debido a la altura que hay, por el momento resulta inaccesible. Vuelve a bajar a la planta inferior y sube por el hueco que ha aparecido tras el temblor y que hay en el techo, justo a la izquierda. Tras subir, párate un momento y observa. Mira arriba y verás un nuevo hueco en la pared (12). Ve hasta él y, tras encaramarte a una plataforma, pulsa el interruptor que encontrarás. Entonces sonará como si algo se estuviese llenando de agua. La estancia que antes resultaba inaccesible (donde se abrio la puerta) ahora está llena de agua. Baja otra vez a la planta inferior y avanza hasta el hueco que hay en la pared de la izquierda. Sigue por él y lánzate al agua (13). Intenta bucear lo más rápido posible, ya que el submarinista tratará


13


14

de acabar contigo. Sumérgete y busca un pasadizo que hay un poco antes de llegar al fondo (en realidad es la puerta que abrimos). Por este lugar llegarás a una habitación claustrofóbica en la que dos pesados tratarán de amargarte el final del nivel (14). Por suerte, justo antes habrás grabado, así que, acaba con ellos, activa la palanca que hay en la habitación y, a otro nivel.

SECRETO 3

El tercer secreto está tras el puzzle de las llamas, en la parte en la que se deben activar dos palancas para no morir ahogados. Pues bien, justo al lado de la segunda palanca (la que está en la parte de abajo) se encuentra el dragón de oro. La verdadera dificultad es activar las dos palancas y además recoger el dragón sin perder todo el oxígeno. Con un poco de práctica, seguro que lo consigues fácilmente.

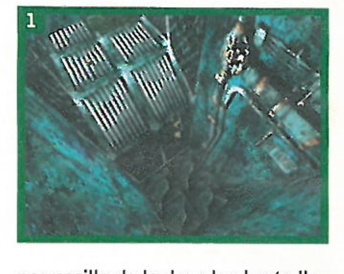


FASE 8

WRECK OF THE MARIA DORIA



Sigue el pasillo en el que comienza este nivel y déjate caer al agua. Huye rápidamente del submarinista a través del pasadizo que hay justo debajo. Vuelve otra vez a la superficie y coge el Medi-kit que hay. Déjate caer por el hueco (1) que hay al fondo (te harás daño, pero para eso has recogido la energía). Dos enemigos aparecen. Da buena cuenta de ellos y sigue por el pasillo por el que éstos han aparecido. Al fondo a la derecha hay tres cajas (dos ocultas por la primera). Muévelas (2) de tal forma que queden al descubierto dos posibles caminos. Uno hacia la izquierda y otro por la derecha. Sigue



por pasillo de la derecha, hasta llegar a una pequeña estancia en la que dos o tres enemigos te atacarán. Mátalos y ve a la sala principal (3). Gira a la derecha y busca una puerta, que de nuevo se encuentra en la pared derecha. El interior de esa habitación esta lleno de pinchos, así que anda con cuidado. Acércate al hoyo que hay y colócate de espaldas. Lánzate y sujétate con X. Suéltate y vuelve a pulsar X para quedar suspendido de una segunda plataforma (4). Sube y al fondo del túnel encontrarás una primera llave (Rest Room Key). Vuelve a la habitación de las cajas y, esta vez, métete por el pasillo de la izquierda. Ve al fondo de la habitación, a la derecha, e introduce la llave en la cerradura (5). Se abre la puerta que hay justo al lado. Activa el interruptor que hay dentro para que se abra una segunda puerta al otro la-

do de la habitación (también aparece un enemigo). Activa el nuevo interruptor que queda disponible. Una secuencia (6) muestra una pequeña puerta que se abre en la sala principal. Vuelve al interruptor anterior y púlsalo de nuevo (no preguntes por qué, simplemente hazlo). De nuevo en la sala principal, sube a la planta superior a través de una pequeña rampa que hay en la parte derecha, al fondo de la estancia. Colócate al lado de la puerta (de la zona en que está) de espaldas. Lánzate hacia atrás y agárrate. Deslízate (7) hasta llegar al otro lado (pasada la puerta que se ha abierto). Sube y sigue la plataforma hasta llegar al final, que saltarás a la siguiente plataforma, en la que se encuentra el Circuit Breaker (8). Vuelve y, ahora sí, entra por la puerta abierta. Llegarás a un pasillo con cinco puertas, de las cuales dos se pueden abrir. La primera de la izquierda está vacía. En la segunda, al fondo del pasillo a la derecha, hay que mover una caja para llegar al interruptor (9). Actívalo, sube por la derecha (moviendo el segundo bloque) y sigue por el pasillo. Pasarás por una habitación vacía y llegarás a una segunda con una palanca elevada y una caja. Mueve la caja para llegar a la palanca y descubre la Rusty Key. Activa la palanca y sal del cuartucho, que te llevará hasta el pasillo de las cinco puertas. Ve a la primera de la derecha e introduce la llave. Dentro de la habitación, coloca la caja suelta detrás de las otras y, depués, sa-

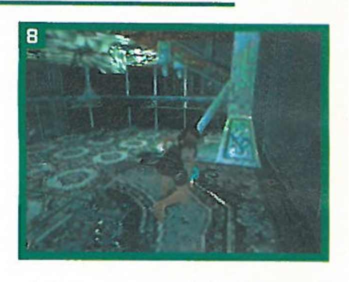

6


7

SECRETO 1

Para recoger el primer dragón, entra por la puerta por la que aparecen los dos enemigos (tras caer desde arriba). Gira a la izquierda y mira, en la esquina, al techo. Hay un hueco por el que se puede subir y que te llevará directamente al primer secreto. En el camino te aparecerán dos nuevos enemigos. Acaba con ellos para llegar sin problemas hasta el hoyo en el que se encuentra oculto el dragón.

ca la que está metida en la pared todo lo que puedas. Entonces queda otra caja al descubierto que deberás empujar para acceder al nuevo pasaje. Sigue por el pasillo hasta llegar a unas plataformas defectuosas. No te quedes encima porque caerás y morirás abrasado. Salta rápidamente ya que unos barriles caen desde la derecha. Sigue el pasillo hasta llegar a una habitación con una puerta cerrada y una embarcación bajo el suelo (10). Baja a la embarcación y activa una palanca que hay en una de las paredes. Sube rápidamente y entra por la puerta que estaba sellada. Ten cuidado de no caer en la trampa de los


8

pinchos porque morirás al instante. Espera a que se tape y sube a la plataforma que hay a la izquierda. Activa el interruptor que hay allí y vuelve a la habitación de la embarcación. Ve por el hueco que aún quedaba por explorar (11). Llegarás a la habitación en la que se encuentra el segundo Circuit Breaker (12). Pulsa el interruptor que hay a la izquierda y da la vuelta rápidamente para salta sobre la plataforma que cae en la secuencia. Ve a por el Circuit Breaker. Una secuencia muestra la salida, ve corriendo allí, no sin antes pulsar el interruptor que hay a la izquierda (éste vacía de agua la habitación de la barca). Vuelve a la estancia de la embarcación y baja para llegar a la puerta que hay en el fondo. Entra por ella y sube, siguiendo el pasillo hasta el final, donde encontrarás el tercer Circuit Breaker (13). Con los tres en el bol-

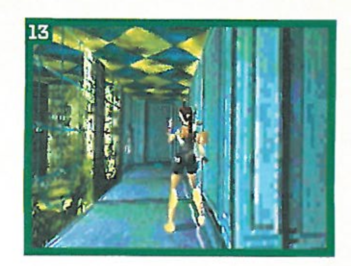
9

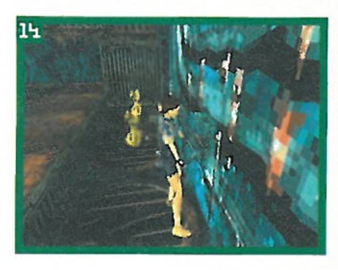
11

10

12

sillo, ve al comienzo del nivel (donde caes al principio) y tírate al agua en un pequeño hueco que hay en una de las esquinas. Sigue el camino hasta llegar a una sala inmensa (antes tendrás que abrir la trampilla con una palanca). Instala allí las tres piezas para que las llamas se vayan apagando sucesivamente. Mueve la caja y ahora súbete al hueco que hay en la pared. Activa la palanca que hay en el interior y, al salir, salta de una a otra plataforma hasta llegar al otro lado de la estancia. Tírate al agua y nada hasta llegar a una habitación en la que hay un interruptor que por el momento no se puede accionar (no hay suelo donde apoyarse). Sigue hacia el fondo y abre la puerta (la de la rueda). Pulsa el interruptor (aparece un cinema de una trampilla que se abre) y corre hacia la puerta que está en el lado opuesto. Empuja la caja para dejar al descubierto una palanca, que por supuesto deberás accionar. Esto abre la salida hacia el mar abierto. Vuelve otra vez pero ahora gira hacia la izquierda, justo al pasar la cabina, por el pasaje que lleva al lugar que





aparecía en el cinema. Tírate al agua y ve a por la Cabin Key (se ve el lugar en el que está en una de las vistas), cerca de la cristalera que está al lado de la cabina. Ya sólo queda ir a la cabina y utilizar allí la llave. Dentro hay un interruptor que deberás pulsar. Una secuencia muestra cómo la plataforma que está fuera se levanta dando acceso al interruptor. El resto es fácil.

SECRETOS 2 Y 3

El segundo secreto está en un hueco que hay justo encima del lugar del que caen los barriles. Ten cuidado al subir ya que se abalanzarán dos nuevos barriles que deberás de esquivar. El tercer secreto está en una pequeña cueva en el exterior (cuando sales a recoger la Cabin Key). Tendrás que coger los dos objetos por tiempos. No intentes tomar todo de una vez ya que no tendrás suficiente oxígeno.



FASE 9

LIVING QUARTERS



La primera prueba consiste en activar la palanca que hay un poco más adelante, a la izquierda, y llegar hasta la trampilla del casco que hay enfrente, aunque la corriente de las aguas y el escaso oxígeno te lo pondrá algo más complicado. Ya en el interior del casco, ve hacia la izquierda y entra por la puerta. Verás una impresionante estancia con pistones gigantes (1). El objetivo en esta primera estancia consiste en alcanzar una palanca que hay en la parte más elevada de la habitación. Para ello es necesario colocar los pistones en la posición correcta. Puedes atravesar por el extremo izquierdo, subiendo por



la superficie o plataforma plana que hay al final. Sigue por el túnel que hay enfrente y baja por él. Te encontrarás con dos villanos y unos barriles que caen. Esquívalos. Justo en la entrada hay una palanca que Lara no alcanza. No te preocupes por el momento. Salta desde la rampa e intenta encaramarte a las tuberías que hay justo enfrente (2). Si lo has logrado, deslízate hacia la derecha, pasando por encima de las llamas, hasta llegar a una nueva plataforma con una palanca que desactiva las llamas. Continúa por el pasillo que tienes a la izquierda (no retrocedas) hasta llegar a una pequeña habitación cuadrada con un hueco en el centro y una palanca en uno de los lados. Tira de ella y una secuencia de los pistones aparecerá indicando que la posición de los mismos (la altura) ha cambiado. Déjate caer por el hueco que hay en la

habitación y estarás de nuevo en la sala de los pistones. Sube por la plataforma que tienes justo enfrente y, de ésta, salta al primer pistón, de éste al segundo (3), al tercero... y así hasta llegar a la puerta que hay justo al fondo. Es un pasillo bastante largo que te llevará hasta un callejón con una caja que te impide el paso. Empújala hasta que no se pueda arrastrar más (4). Deberá desvelar dos pasadizos intercomunicados. Baja por cualquiera de los dos y activa la palanca que hay en la planta inferior. Con esto cambiarás de nuevo la configuración de los pistones. Sube por el mismo hueco por el que has bajado y deshaz el camino andado para llegar a los pistones de nuevo (5). Desde aquí puedes ir saltando hasta llegar al pistón del otro extremo y, desde éste, a la palanca que hay en una de las plataformas (el objetivo que describíamos al principio). Actívala (6) y la habitación de las llamas se llenará por completo de agua. Ve a dicha habitación y tira de la palanca que hay justo a la entrada (a la que ahora, con el agua, sí puedes acceder). La puerta del fondo se


6


7

abrirá, dejándote vía libre para salir al exterior. Ve por ella y nada hasta una pequeña cueva que hay justo al lado para coger un poquillo de aire y, de paso, matar al submarinista con algo más de facilidad. Sumérgete de nuevo y ve a la cueva que hay justo enfrente (7). En el interior, además de un espeluznante bicho, hay otra palanca más que abre la escotilla del nuevo área a

SECRETO 1

Para llegar hasta el primer dragón hay que encaramarse al último de los pistones (el que está al lado de la plataforma con la estructura encima). Pero para ello deberás haber activado la palanca que hay en una habitación más arriba. Hecho eso, sitúate en dicho pistón y observa cómo en una de las plataformas que hay en la pared está el primer dragón. Salta a por él y luego rehaz todo el camino.

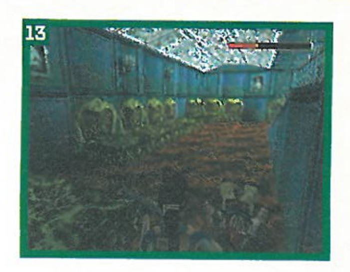


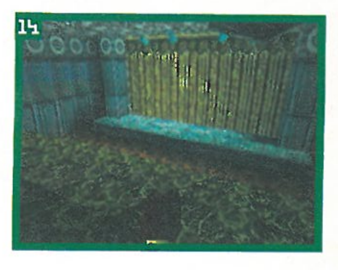


explorar (8), y que se encuentra entre la cueva y la salida por la que llegaste a este lugar. Hay una puerta en uno de los extremos por la que Lara puede salir, pero para abrirla tendrás que desbloquearla con la palanca que hay justo en el lado opuesto de la misma. Entra por la puerta y nada más entrar gírate. Detente observa que hay dos interruptores (9). Cada interruptor despliega una plataforma detrás de ti, que te permitirá saltar sin caer a los cristales. El truco está en activar primero el de la derecha, y con rapidez saltar hacia la izquierda para activar el segundo. Después, sin perder tiempo haz lo siguiente: date la vuelta, salta con carrerilla y encarámate a las plataformas que se han levantado (10). Desplázate rápidamente hacia la derecha antes de que se vuelvan a plegar, para llegar hasta una plataforma algo más firme sobre la que descansa una importante palanca que, por supuesto, deberás activar de inmediato. Graba la partida (esto hacedlo siempre que podáis). Vuelve a la habitación principal para subir a la planta de arriba por el extremo norte. Tendrás que situarte entre los dos bloques inclinados, saltar hacia adelante, después hacia atrás y, por último, hacia adelante, agarrando a Lara a la plataforma. Atraviesa la habitación y mueve el bloque que hay al otro lado de la misma. Ahora ya puedes desplazarte por la rendija como se muestra en la pantalla (11). Cuando veas que ya puedes subir, hazlo, y acto seguido ve por



el camino hasta llegar a la habitación de los pilares (12). En esta pantalla no debes dejarte llevar por las apariencias, ya que es mucho más sencillo de lo que parece. Para subir debes agarrarte al pilar que está frente a la cristalera, y para ello debes saltar primero al pilar inclinado que está enfrente de él. Una vez lo hayas conseguido no tienes más que desplazarte hasta arriba y subir, andando posteriormente hasta la zona «noble» del barco (13), muy cerca del teatro. Sube las escaleras y sigue hasta la caja que hay al fondo de la habitación y que deberás sacar hacia afuera. Salta por el balcón de la izquierda y progresa hasta la fosa que hay al fondo a la izquierda. En ésta, además de recoger la llave que hay debajo de la caja (Theatre Key), está la salida, aunque para poder acceder a ella primero hay que llenarla de agua. Vuelve hacia atrás (dirección al balcón) y métete por el pasillo de la izquierda hasta llegar a la puerta del teatro. Introduce la llave y ve hasta el interior (14). Salta al hueco que hay a la derecha (suponiendo que estés mirando hacia el telón) y usa


13


14

la palanca (los enemigos que hay aquí es mejor que los mates desde la grada). El telón se abrirá por uno de sus lados. Ve tras el telón y activa el último interruptor que encontrarás en este nivel. Ahora ya sólo queda volver a la fosa donde recogiste la llave del teatro (que ahora por fin se habrá llenado de agua) y salir por la puerta, previo chapuzón de la exhuberante Lara.

SECRETOS 2 Y 3

El segundo dragón está en la planta de arriba de la sala principal a la que se accede a través de la trampilla que abre la palanca de la cueva. Esta bastante escondida y seguramente te costará algo de energía, pero merece la pena intentarlo. El tercer y último secreto está en el agua, justo antes de llegar a la habitación de los pilares. Ten cuidado porque los enemigos te pueden dejar sin energía en un momento.



FASE 10
THE DECK



Este nivel es uno de los más complicados por varias razones. Uno, por lo lioso de su mapeado, y dos, por la enorme cantidad de enemigos que tiene. De cualquier forma, lo primero que debes hacer es lanzarte al agua por la ventana que está más a la izquierda, procurando no golpearte con las rocas. Una vez en el agua, sube por la izquierda hasta encontrar, en una pequeña plataforma, la Stern Key (1). Tírate de nuevo al agua, aunque en esta ocasión, para no perderte, ve bordeando con la parte derecha el casco del barco. Introdúcete por un pequeño agujero y, desde ahí, sube a la superficie,



donde el pesado de turno intentará acabar contigo (2). Con la llave en la mano, da la vuelta alrededor del inmenso casco que hay a la izquierda. Pasarás una primera puerta para la que no tienes llave todavía. A la derecha, en cambio, encontrarás unas interesantes cajas. Súbete a ellas y observa lo que hay a tu alrededor. Por ejemplo, desde ahí puedes intentar acabar con el tío del lanzallamas que hay en el barco, justo enfrente, y que te puede mandar al otro mundo con un simple toque de gatillo. Una vez hayas acabado con él, bájate de las cajas y empieza a moverlas hasta dejar al descubierto la puerta en la que encajará la Stern Key (3) que habías recogido. Entra y déjate caer al agua, buceando con cautela. Mira atentamente porque a la derecha, en una esquina y bastante escondida, hay una palanca que debes activar irremediable-

mente. Sal y ve al lugar en el que el hombre del lanzallamas estaba haciendo guardia (y que tú felizmente habrás eliminado). Cuando pases sobre una de las plataformas (la del extremo derecho), ésta cederá y caerás unos metros. Avanza por el pasillo hasta una escalera (4) que deberás subir (si no hubieses activado la anterior palanca no podrías avanzar más). A la derecha de la escalera hay un nuevo interruptor (o palanca) que como siempre deberás utilízar. Haciendo esto, la zona del interior de la puerta en la que la llave Stern encajaba se habrá drenado. Ve allí y baja con mucho cuidado (la altura es bastante considerable) hasta llegar a un bloque que, ahora sí, podrás arrastrar hacia atrás (5), descubriendo un nuevo túnel. Atraviésalo y llegarás a la cueva cuya entrada estaba taponada por la hélice del barco (6). Mata a los dos submarinistas que hay (para ello, sólo debes atraerlos hasta la orilla y allí rematarles sin piedad). Lánzate al agua y ve bordeando por la izquierda hasta llegar a una zona con dos cajas y un enemigo. Sube a la orilla, mata el enemigo y sigue por


6

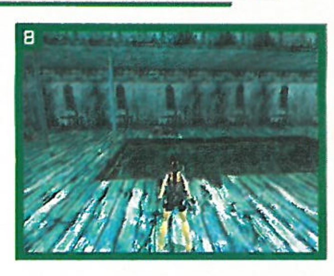

7

ese lado izquierdo en busca de una cueva que subirá y subirá y subirá (estate muy atento porque la entrada está muy escondida). En un momento dado el camino se dividirá en dos. En esta ocasión debes seguir de frente hasta llegar a un hueco que, curiosamente, va a parar a la lancha amarilla (7). Déjate caer con cuidado de no lastimarte para recoger la Cabin Key, que se en-

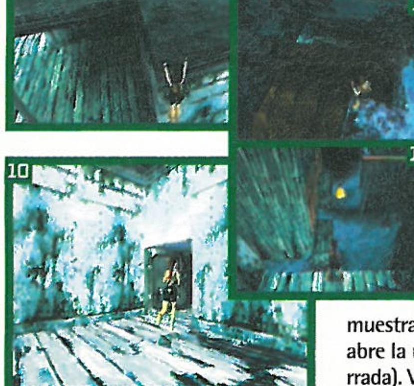
SECRETO 1

El primer secreto se encuentra en el fondo de la cueva, debajo de la lancha aunque un poquito más hacia el norte (según entras en la cueva). Recógelo y, tras ello, tienes dos opciones. Una, correr hasta la orilla izquierda (donde las cajas) con el consiguiente riesgo de pérdida de energía. La otra opción es acceder a la cueva a través de un pequeño pasadizo que encontrarás a la derecha del dragón.

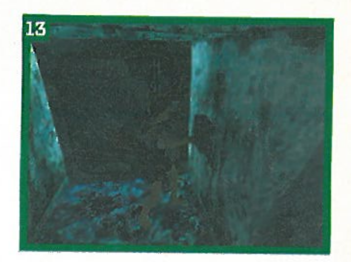
cuentra sobre una caja en la lancha. Vuelve otra vez a la orilla de la izquierda (la de las cajas) para buscar de nuevo la entrada a la cueva. Debes subir otra vez, sólo que ahora deberás coger el desvío de la izquierda en vez de seguir de frente. Lo verdaderamente complicado comienza ahora. Sube, sube y sube hasta llegar a la parte más alta del barco (donde comienzas el nivel pero un poquito más arriba). Para subir hasta los tejados debes utilizar las rampas inclinadas (9)que hay en uno de los extremos. Deberás ser muy cuidadoso para agarrarte en el momento exacto. Ya en el primer tejado, salta a un segundo con una

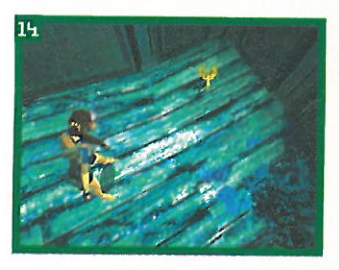


inmensa cúpula a cuyo lado hay una pequeña trampilla. Déjate caer por esa trampilla. Aparecerán un par de enemigos que te harán la vida imposible, pero si consigues deshacerte de ellos, podrás llegar al bloque que hay en la pared (tendrás que dar un pequeño rodeo). Activa la palanca que hay detrás del bloque (con esto se abrirá la puerta sellada) y sal por la puerta que se había abierto a tu paso. Ve hacia la puerta sellada (10). Para llegar ve por la derecha y sigue de frente. En el interior hay una cerradura en la que deberás utilizar la Cabin Key y unas cuantas baldosas en mal estado, con pinchos debajo. Para asegurarte que puedas volver, ve corriendo por la fila de la derecha. Activa el interruptor que hay al fondo (se muestra una secuencia en la que se abre la única puerta que queda cerrada). Vuelve por el lado de las bal-



dosas que aún está intacto. Ya sólo queda ir hacia ese lugar. Dicha puerta está justo enfrente de la puerta por la que salimos anteriormente (tras activar la palanca que abría la puerta sellada). Una vez dentro, tu única misión será subir hasta llegar a lo más alto. Ten mucho ojo porque, a pesar de que en ciertos momentos parece que el camino se corta, es posible continuar por alguna plataforma semi-escondida. En un momento dado, verás que la Storage Key está situada sobre la cúpula principal del barco (11). Una magnífica vista. Ahora basta con saltar hasta ella y recogerla. El camino de vuelta no va a ser precisamente tranquilo. Para empezar te encontrarás con varios tipejos con lanzallamas, aunque la mejor recomendación en este sentido es bajar corriendo, pero con la precaución de no caer desde alturas demasiado elevadas. Pasarás por delante de una piscina (8) en la que está escondido uno de los secretos. Por el camino de vuelta hasta la puerta de la Storage Key (al lado del inmenso casco del principio) deberás acabar con muchos enemigos


13


14

(incluido un pesado del lanzallamas). Al volver procura matar a los mismos desde lejos (12) sobre todo a los tipejos del lanzallamas. Avanza hasta la puerta (13), e introduce la Storage Key. Hazlo con todo el relajamiento del mundo ya que tras la puerta no hay absolutamente nada. Bueno, tanto como nada... prepárate a recoger el premio a tanto esfuerzo (14).

SECRETOS 2 Y 3

El segundo secreto, el dragón de oro, se encuentra en la piscina que encontrarás en el camino de vuelta. Concretamente está en un pequeño compartimento de la piscina en el fondo a la izquierda. El tercer secreto está en una plataforma camuflada en la roca, cerca de las plataformas inclinadas que utilizarás para acceder al tejado. Ten mucho cuidado al alcanzar el dragón. Puedes morir abrasado.



DIDDY KONG RACING

NINTENDO 64

CODIGOS CON TRUCO

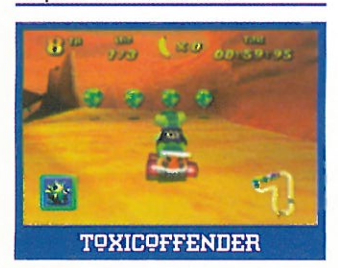
RARE se está convirtiendo en una auténtica mina para NINTENDO 64. Ya ha demostrado su valía con títulos como GOLDEN EYE o BLAST CORPS, y ahora retorna con uno de los personajes salidos de la saga más carismática de esta compañía inglesa, DONKEY KONG COUNTRY. Si quieres disfrutar a tope con DIDDY KONG RACING, échale un vistazo a las pantallas de estas páginas. En ellas encontrarás códigos que te permitirán ganar fácilmente tus carreras, que dos jugadores disputen el modo aventura, desactivar las armas o sacar a la luz un menú que te permite escuchar todas las melodías del juego. Simplemente tienes que introducir estos nombre en el menú de códigos secretos, activarlos en Magic Code List y comprobar cuáles son los efectos que produce.





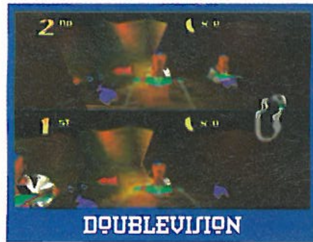
FREEFRUIT

Empezar con 10 bananas.



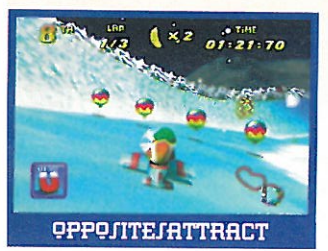
TOXICOFFENDER

Todos los globos son verdes.



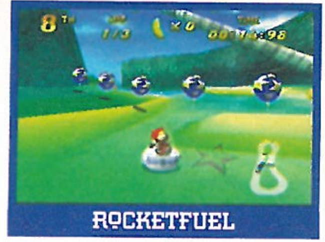
DOUBLEVISION

Mismo personaje 2 jugadores.



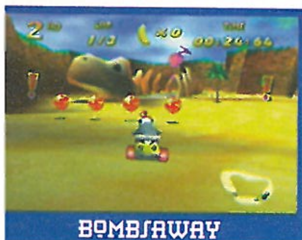
OPPOSITESATTRACT

Todos los globos son arcoiris.



ROCKETFUEL

Todos los globos son azules.



BOMBSAWAY

odos los globos son rojos.



NOYELLOWSTUFF

Sin bananas en multiplayer.

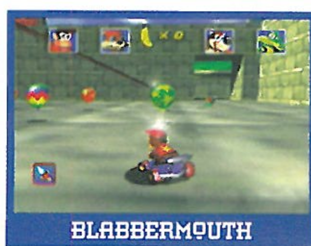


Introduce los códigos de estas páginas en el menú Magic Codes. Después acude a la opción Magic Codes List para activarlos y gozar con las ventajas o sorpresas que atesoran todos y cada uno de ellos.



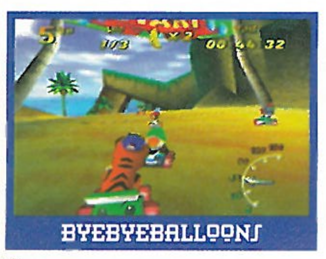
TIMETOLOSE

Mayor dificultad.



BLABBERMOUTH

Cambia sonidos del claxon.



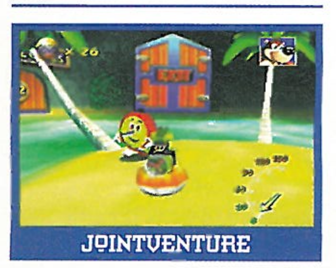
BYEBYEBALLOONS

Sin armas.



BOGUSBANANAS

Las bananas te ralentizan.



JOINTVENTURE

Aventura para 2 jugadores.



VITAMINB

Bananas infinitas.

ZAPFTHEZIPPERS

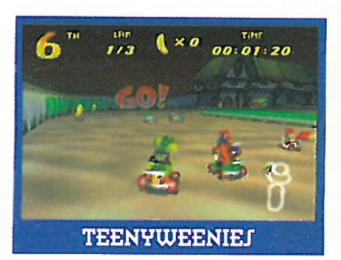
Sin turbo-plataformas.





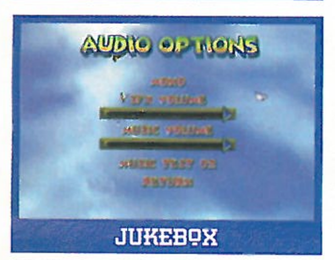
FREEFORALL

Globos con poderes al máximo.



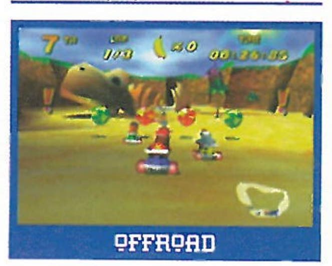
TEENYWEENIES

Jugadores pequeños.



JUKEBOX

Añade un music test en opciones.



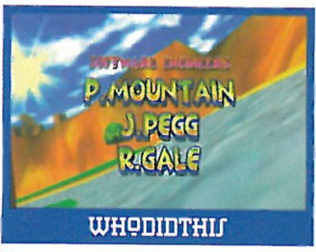
OFFROAD

Conducción de todo terrenos.



ARNOLD

Jugadores grandes.



WHODIDTHIS

Para ver los créditos.

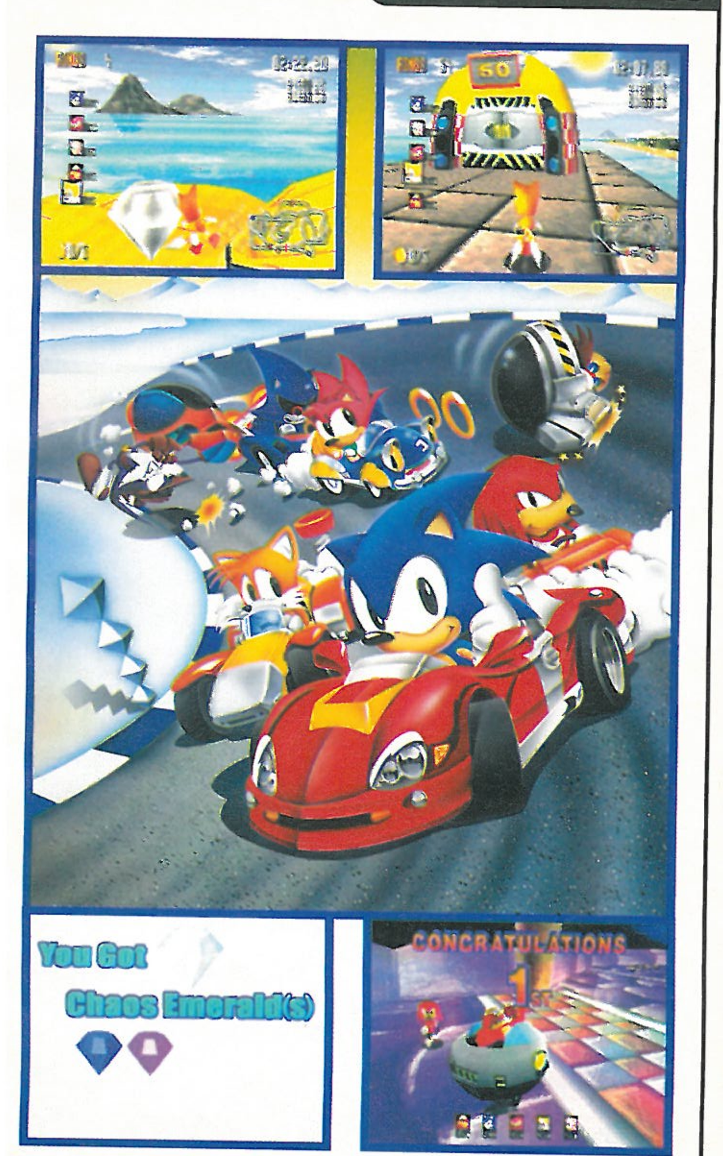
SONIC R

SATURN

JUGAR COMO SUPER SONIC

Para convertirte en Super Sonic primero tienes que encontrar todas las Esmeraldas del Chaos. Aquí tienes una relación de dónde se encuentran todas y a qué circuito pertenecen. La primera, en Island Course, se haya detrás de la puerta que se abre con 50 anillos. En City Course encontrarás la esmeralda tras una puerta que se abre con 20 anillos, al fondo del circuito después de caer por el agujero en la calle que hay después del túnel. En este mismo circuito hay otra esmeralda oculta en la puerta que necesita 50 anillos para abrirse. Ruins Course también esconde dos esmeraldas. La primera está en una puerta que necesita 50 anillos si deseas entrar por ella. Una vez dentro, vete a la izquierda de trazado en unas galerías que hay nada más empezar. La segunda esmeralda se encuentra tras la puerta que necesita 20 anillos para abrirse, justo al subir por la rampa. Por último, en Factory Course, en la puerta que se abre con 50 anillos después del looping, la esmeralda saltará de una máquina que hay frente a ti. La otra, está un poco más adelante del looping donde está localizado el acelerador. La esmeralda surgirá de un submarino que te está esperando. Más cosillas. Si quieres obtener una pausa perfecta, pulsa Start durante el juego, y aprieta simultáneamente X, Y y Z. Es posible que el jugador 2 seleccione al mismo personaje que el jugador 1. Bastará con «iluminar» el personaje elegido por el primer jugador y mantener pusados X, Y y Z. También funciona con Super Sonic y el resto de personajes ocultos. Si quieres manipular la pantalla de presentación a tu antojo, R rotará la pantalla; B cambiará el color de R, mientras que el botón A le devuelve la tonalidad original. X e Y oscurecerán o aclararán la R. Finalmente, para competir contra los personajes ocultos de cada circuito, sólo tendrás que recoger los 5 Tokens de dicho trazado y quedar entre los tres primeros. En Resort Island se oculta Mecha Sonic. Radical City es el escondite de Mecha Tails. Regal Ruin alberga a Egg Robo. Y en Reactive Factory encontrarás a Mecha Knuckles. Recuerda que deberás vencer a estos personajes si quieres que se conviertan en caracteres seleccionables.





You Got
Chaos Emerald(s)
CONGRATULATIONS
1ST

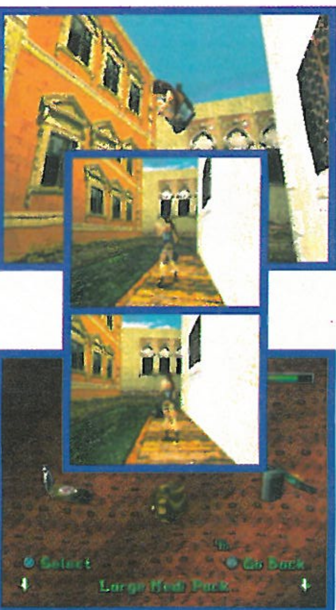
TOMB RAIDER 2

PLAYSTATION

TODAS LAS ARMAS Y NIVELES



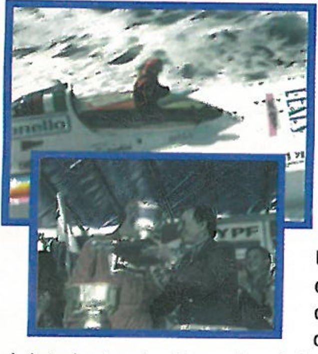
Comienza a jugar y encuentra un sitio plano donde puedas saltar sin ningún tipo de obstáculo. Enciende una bengala y ejecuta el baile de la macarena: un pasito lateral a la izquierda, a la derecha y de nuevo a la izquierda. Mantén pulsado el botón para caminar, da un paso hacia atrás y otro hacia adelante. Sin soltar R1, da tres vueltas y salta al frente, pulsando el botón de CIRCULO (salto especial) una vez Lara esté en el aire. De esta forma conseguirás pasar de nivel. Si al final saltas hacia atrás, tendrás armas y energía.

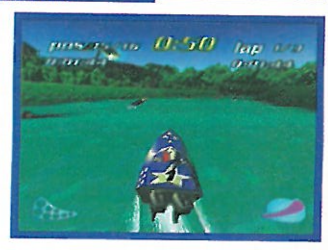


RAPID RACER

PLAYSTATION

CLAVES SECRETAS





Utilizando cualquiera de los nombres que aparecen abajo, en la pantalla donde introduces el nombre del jugador, podrás obtener todas las lanchas, abrir todos los circuitos y descubrir curiosas sorpresas que los programadores habían incluido en RAPID RACER. Al escribir el nombre sustituye «*» por un espacio.

*BOA: Todos las lanchas
*QAK: Las lanchas son patos.
HURR: Consigues un bote especial llamado Hurricane.
*STR: Todas las secuencias de vídeo.
*DAY: Abre los circuitos diurnos.
*NIT: Abre los circuitos nocturnos.
RRIM: Abre los circuitos en reverse.
FRAC: Abre los circuitos que crea el generador de fractales.
WINR: Termina la carrera.



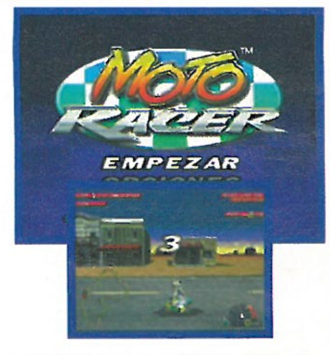


MOTO RACER

PLAYSTATION

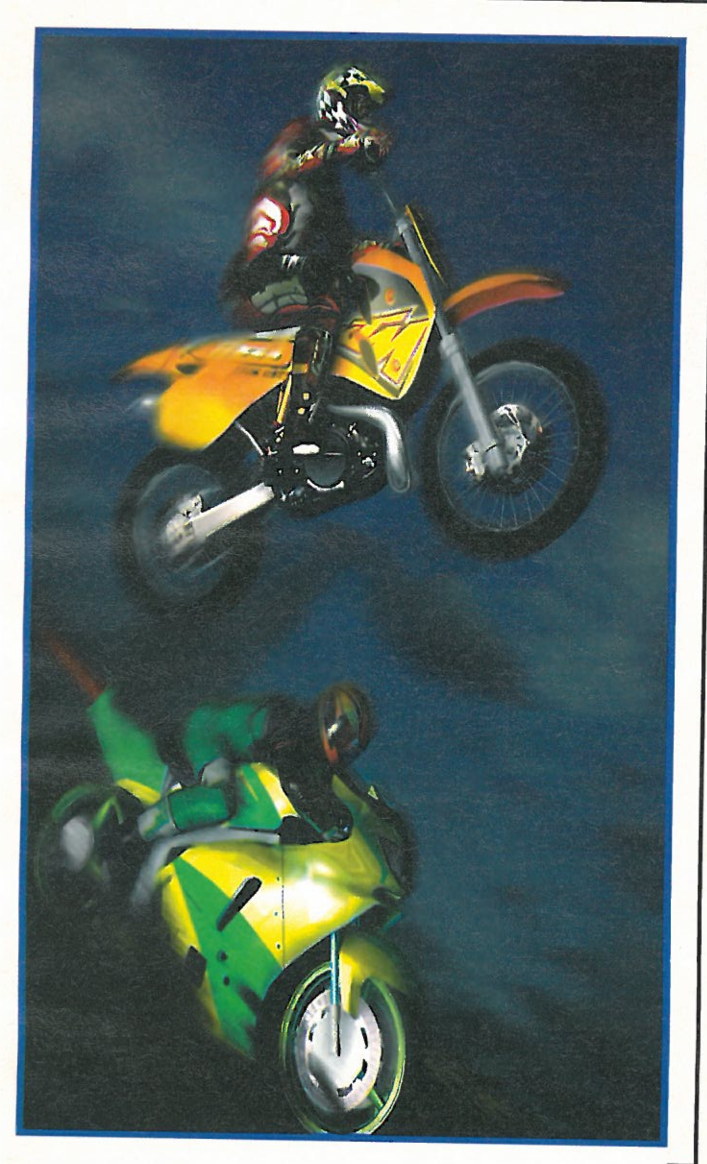
TRUCOS VARIADOS

Aquí tienes unos cuantos códigos para Moto Racer, ese excepcional juego de motos que tan buenos momentos es capaz de proporcionar. Todos deberán ser ejecutados en la pantalla de presentación. Si deseas acabar con la resistencia de tus adversarios pulsa: ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, L1, CUADRADO, L2, ABAJO, ABAJO y X. Las motos controladas por la máquina no rebasarán los 50 Km/h. Para activar todos los circuitos: ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, R2, TRIANGULO, y X. Los circuitos en modo reverse se abrirán ejecutando la siguiente combinación: ABAJO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, CIRCULO, L2, TRIANGULO y X. Una opción divertida es reducir las motos a un tamaño de bolsillo. Simplemente pulsa: ARRIBA, ABAJO, R2, L2, ABAJO, ARRIBA, L1 y X y jugarás con minimotos. Por otro lado, disputar carreras por las noches es accesible con la siguiente secuencia: ARRIBA, CIRCULO, L1, ABAJO, TRIANGULO, L2, CUADRADO, IZQUIERDA, R1 y X. Para obtener el modo reverse sin tener que terminarse el juego pulsa: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, R1, L1, TRIANGULO y X. Si quieres obtener un turbo ejecuta: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, R1,



TRIANGULO, R2, ARRIBA, ARRIBA y X. Por último, y para los más impacientes, si tu deseo es contemplar los créditos del juego pulsa: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA y X. Y para acabar, si queréis ver el final: CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, L1, ARRIBA, R2 y X.



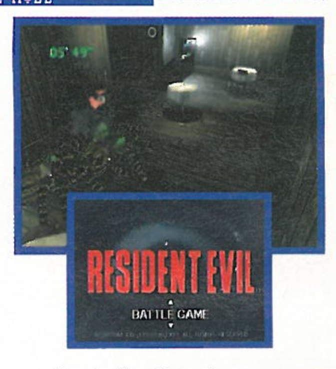


RESIDENT EVIL

SATURN

BATTLE MODE

La entrega para SATURN de RESIDENT EVIL cuenta con un apasionante modo de juego que sólo aparece una vez terminada la aventura con éxito, el Battle Mode. En él hay que limpiar pequeñas zonas, ya sea de la mansión, de la casa del guarda o del laboratorio de enemigos. Es decir, desde zombies, pasando por perros hasta los mismísimos jefes finales serán tu objetivo. Cuanto menos tiempo tardes, más posibilidades tendrás de entrar en la tabla de records. Pues bien, ya no será necesario abatir a Tyrant para conseguir esta modalidad. Comienza una partida y graba en una máquina de escribir. Resetea el juego y, en el mando para un segundo jugador, presiona simultáneamente X, Y, Z y después START en la pantalla de presentación. Sonarán las palabras «RESIDENT EVIL». Ahora pulsa START en el mando del jugador 1 y el Battle Mode aparecerá directamente en el menú principal.





DUKE NUKEM 3D

SATURN

CONTROL TIPO TUROK

Durante el juego presiona START para pausar la masacre. Entonces pulsa: Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z. Un mensaje y la descripción de un nuevo mando aparecerá en pantalla. Para cambiar al mando normal vuelve a introducir el código. También hemos descubierto un código que activa un debug mode. En el menú principal mantén pulsados X, Y, Z durante diez segundos. Si lo has hecho bien las palabras Input Info On aparecerán en el borde inferior de la pantalla. Al parecer, esto permite introducir claves dentro del juego que iremos dando en meses posteriores en esta sección.

SEGA TOURING CAR

SATURN

CIRCUITOS OCULTOS



Para acceder a los trazados secretos del juego y los nuevos modos sólo tienes que cambiar la fecha de tu SATURN. Una vez puesto el día correcto comienza el juego y entra en Saturn Side. Comprobarás que ha aparecido una nueva opción llamada Global Net Event. Selecciónalo para activar el circuito o prueba elegida. Estas son las fechas: 25 de Diciembre de 1997 abrirá un circuito navideño; 13 de Febrero de 1998 convierte los tres circuitos standard en una nueva modalidad en la que tendrás que derribar la mayor cantidad de conos posibles para ganar; 1 de Abril de 1998, el día de los Santos Inocentes para el mundo anglosajón, activa un modo de juego en el cual irás conduciendo en sentido contrario esquivando al resto de vehículos. SEGA JAPON está organizando un concurso a nivel mundial que tiene como escenario estas tres pruebas, así que ya puedes ir entrenando. Al final de cada prueba hay un código que puedes introducir en Internet y participar en en el sorteo de viajes a exóticos países y otras sorpresillas.



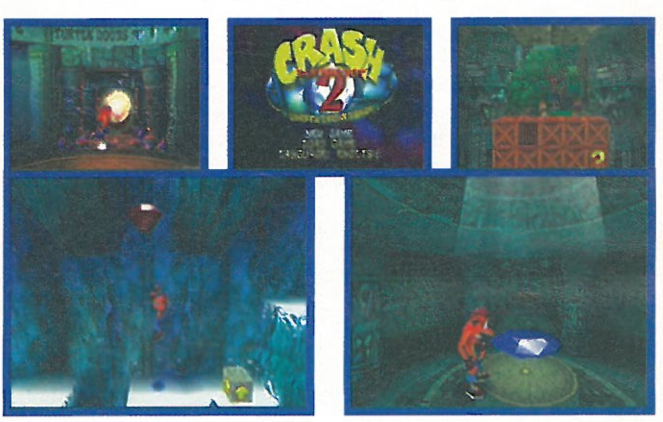


CRASH BANDICOOT 2

PLAYSTATION

GEMAS DE COLORES

No sólo te hablaremos de cómo obtener las dichosas gemas que te permitirán ver el final bueno del juego. También te enseñaremos un lugar donde conseguir 10 vidas y todos los sitios que tienen un nivel oculto. En Bear Down, el pequeño témpano de hielo te transportará a una zona nueva. El segundo río de Air Crash guarda otro secreto. En lugar de utilizar la moto de agua salta encima de las cajas para acceder a la plataforma. En Unbearable, una vez que sales despedido del cachorro, retrocede hasta voverle a ver. Cuando encuentres un agujero en un lugar sin agua en la fase Hanging Out, introdúcete en el bosque y derriba la cubierta del agujero con R1. Cerca del final del nivel Digging' It hay una planta carnívora sobre una plataforma circular. Liquida la planta y ya lo tienes. Aquí termina la parte referente a los niveles secretos. Para conseguir diez vidas por la cara, al llegar a la segunda habitación que da acceso a las fases de la 6 a la 10, salta encima del osito tantas veces como sea necesario, y las vidas extra serán tuyas. Por último, las joyas de colores.



TURTLE WOODS (AZUL): No debes romper ninguna caja.
SNOW GO (ROJA): Encuentra la zona oculta de esta fase.
THE EEL DEAL (VERDE): Pasa hasta el final del pasillo lleno de nitros.
PLANT FOOD (AMARILLA): No romper cajas y batir el crono.
BEE-HAULING (PURPURA): Subir la escalera de cajas con nitro.

NIGHTMARE CREATURES

PLAYSTATION

VIDAS Y PASSWORDS







En la pantalla de password introduce IZQUIERDA, ARRIBA, X, CUADRADO, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, ABAJO. Si no te has equivocado, al empezar una partida aparecerá un nuevo menú. En él puedes seleccionar vidas infinitas, todas las armas e items, la fase y jugar como uno de los monstruos que no paran de atormentarte a lo largo del juego. Aquí tenéis, por si acaso, los passwords que te abrirán todos los niveles del juego:

NIVEL 2: ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, IZQUIERDA, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO.

NIVEL 3: ARRIBA, X, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, ABAJO, CUADRADO y, por último, ARRIBA.

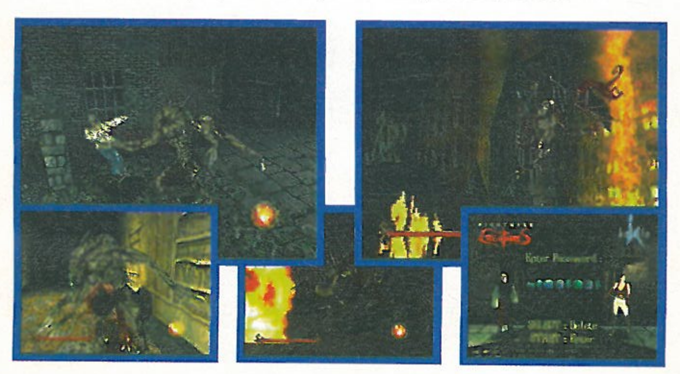
NIVEL 4: ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, ARRIBA, CIRCULO.

NIVEL 7: TRIANGULO, IZQUIERDA, TRIANGULO, X, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, X.

NIVEL 8: TRIANGULO, DERECHA, TRIANGULO, ARRIBA, CIRCULO, CIRCULO, X, CUADRADO.

NIVEL 9: CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X.

NIVEL 10: CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO.



TEST DRIVE 4

PLAYSTATION

COCHES Y CIRCUITOS EXTRA



Para introducir los códigos que te damos a continuación deberás ser lo suficientemente rápido como para poner tu nombre en la tabla de records (asegúrate que los checkpoints están activados en opciones). La forma más sencilla de hacerlo consiste en elegir la modalidad Drag Race y elegir el Jaguar. Una vez terminada la carrera, selecciona quit para abandonar, y si has hecho un buen tiempo, te preguntarán por tu nombre. Si utilizas la palabra KNACKED aparecerán los circuitos para recorrerlos en sentido contrario. Para descubrir 4 nuevos modelos (Viper GTS-R, '69 Dodge Daytona, TVR 12/7 Project y Pitbull Special), sólo tendrás que poner SAUSAGE.

CLAYFIGHTER 63 1/3

NINTENDO 64

OPCIONES SECRETAS

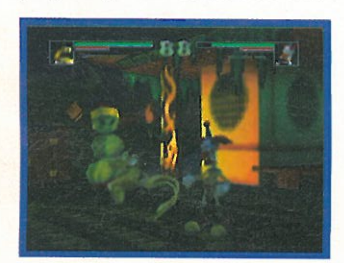









En la pantalla donde eliges personaje, mantén apretado L y pulsa (en los botones amarillos) ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, B, A, A. Un flash confirmará si has ejecutado correctamente la combinación. Ya puedes ir al menú de opciones para comprobar que ha aparecido un nuevo submenú, Secret Options. En él puedes elegir voces altas o bajas, seleccionar escenario y alguna que otra cosilla más. También puedes elegir a tus enemigos favoritos en CLAYFIGHTER 63 1/3. Por ejemplo, para jugar como Sumo Santa ve a la pantalla de selección de personaje y, mientras mantienes apretado L, pulsa (las direcciones son botones amarillos) A, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, B. Para obtener a Dr. Kiln, en la pantalla de selección mantén apretado L y pulsa B, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, A.




MACE: THE DARK AGE

NINTENDO 64

NUEVOS PERSONAJES

Para jugar como Grendal en el modo de dos jugadores, uno de los contendientes debe ganar 3 veces. Entonces, en la pantalla de selección antes del siguiente combate colócate sobre Executioner y mantén pulsados START y el botón de esquivar. Aparecerá Grendal. Continúa apretando los botones y pulsa un cualquier botón de ataque para elegirle. Si quieres acceder a Gar Gunderson e Ichiro, en la pantalla con el copyright pulsa DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO. Si lo has hecho correctamente se escuchará un sonido. Ahora, ve a la pantalla de selección y verás como ambos personajes se encuentran allí. Para sacar a Janitor Ned del ostracismo, de nuevo en la pantalla de



selección de luchadores sigue este itinerario pulsando START en cada uno de los personajes: Koyasha, Executioner, Lord Deimos y Xiao Long. Escoge a Xiao Long y pulsa A o B y el hombre de la escoba estará bajo tu poder. Si quieres convertir a los personajes del juego en seres pequeños, pero no indefensos,






resulta también bastante sencillo. En la pantalla de selección de luchador ve a Takeshi, Al-Rasid, Ragnar y Xiao Long, pulsando START en cada uno de ellos. Ahora elige a cualquier personaje y comprobarás el efecto de este truco. Sólo es válido para dos jugadores. Elegir el escenario en el que quieres luchar será accesible de la siguiente manera: En la pantalla de selección ve al retrato del jugador y pulsa START 4 veces. Elige y tu personaje y lo habrás conseguido. MACE también cuenta con una serie de secretos. Para desvelarlos sigue la secuencia de personajes, pulsando START en cada uno de ellos. Todos sirven para el modo de 2 jugadores excepto Random Al. Para obtener Castle sitúate sobre Mordus Kull, Taria y Ragnar. Para acceder a Big Noggin pasa por, Ragnar, Al-Rasid y Takeshi. Por último, para Random Al, pulsa START en Hell Knight, Xiao Long, Dregan y Namira.



TOCA TOURING CAR CHAMP.

PLAYSTATION

CODIGOS SECRETOS

En todo juego de coches siempre estás deseando hallar nuevos vehículos y cualquier secreto que suponga una ventaja para alcanzar la meta antes que tus adversarios. Y este grandísimo título de CODEMASTERS tiene unos cuantos que además te ayudarán a pasar un buen rato en las carreras.









CMGARAGE: Coches extra.
CMNOHITS: Detector de colisiones desactivado.
CMCOPTER: Vista de helicóptero.
CMCHUN: Vista de kart.
CMSTARS: Cielo estrellado.
CMTOON: Dibujos animados.
CMMICRO: Perspectiva sobre la cabeza del conductor.
CMDISCO: Niebla.
CMLOGRAV: Baja gravedad.
CMRAINUP: Llueve hacia arriba.
XBOOSTME: Dobla la velocidad.

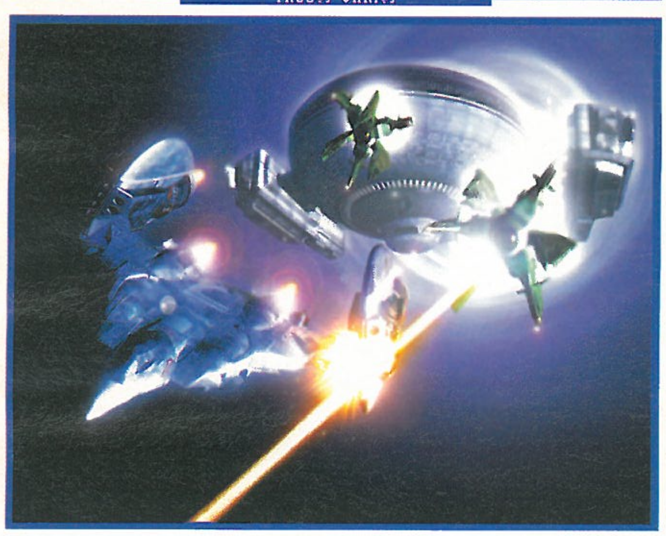




COLONY WARS

PLAYSTATION

TRUCOS VARIOS



En la pantalla donde pones tu nombre introduce cualquiera de estas claves. Deberás escribirlos de la siguiente manera, Hestas*Retort, Commander#Jeffer, Memo#X33RTY y Tranquillex. Te servirán para barrer a las tropas enemigas del universo interestelar sin concesiones.

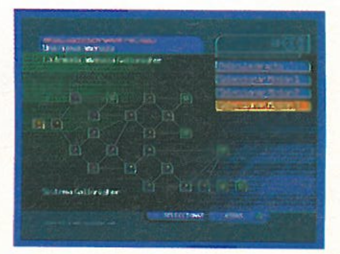
HESTAS*RETORT: ENERGIA INFINITA.

COMMANDER#JEFFER: SELECCION DE NIVEL.

MEMO#X33RTY: TODAS LAS ARMAS, MUNICION INFINITA.

TRANQUILLEX: NO SE CALIENTAN LAS ARMAS.





WIPEOUT 2097

SATURN

VEHICULOS ESPECIALES

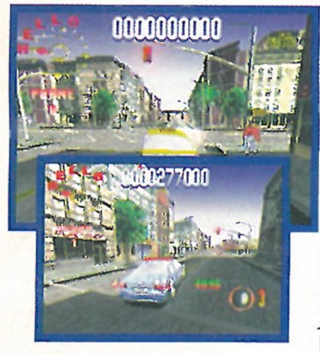
Conducir a bordo de cerditos, abejas y otros extraños animales en el último capítulo de la saga WIPEOUT para SATURN ya está al alcance de tu mano. Mantén pulsados L, R y ABAJO simultáneamente mientras el juego está cargando, y todas las naves serán sustituidas por animalotes de diversa procedencia. Pero aún hay más sorpresas en este interesante CD. Para acceder a la clase Phantom mantén apretados L, R, ABAJO a la vez en la pantalla de selección de clase y circuito. Entonces pulsa A, A, B, B, C, C y la clase Phantom aparecerá en pantalla. Si deseas conseguir todos los circuitos en cada una de las clases del juego, mientras mantienes apretados L, R, ABAJO en la pantalla de selección de circuitos, pulsa X, X, Y, Y, Z, Z. El juego también tiene un equipo extra, para conseguirlo, en la pantalla de selección de equipos, aprieta a la vez L, R, ABAJO y pulsa A, X, B, Y, C, Z. Ahora, si mantienes apretados L, R, DERECHA y pulsas A y A tu vehículo tendrá armas constantemente. Si además quieres una ametralladora pulsa X, X. Para recargar energía, haz lo mismo pero pulsando B, B. Con C, C se parará el control. Con el siguiente código conseguirás activar el autopilot durante todo un circuito. Mientras mantienes presionados L, R, DERECHA, pulsa X, Y, Z, X, Y, Z, X, Y, Z. Bastará con pulsar C para activar y desactivar el modo autopilot durante una carrera.



JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA

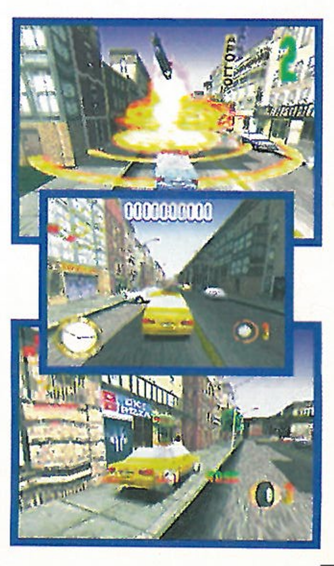
PLAYSTATION

SELECION DE NIVEL





Para pasar de nivel pulsa IZQUIERDA o DRECHA en el mando para el segundo jugador, pulsa CIRCULO para llegar hasta la próxima bomba o CUADRADO si quieres «resetear» el juego. Un truco de gran ayuda, también para esta fase del juego, consiste en parar el cronómetro. En el primer nivel, usando el mando para el jugador 1 pausa el juego. Entonces, mantén apretado R2 y pulsa DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Si lo has hecho correctamente verás números en la pantalla. Ahora, en el segundo mando, pulsa START y te dirá que pulses el triángulo para parar el reloj o X si lo que deseas es pasar al nivel elegido.





MDK

PLAYSTATION

ARMAS

Procedente de la particular galaxia del creador de EARTHWORM JIM, David Perry, MDK viene dispuesto a convertirse en tu peor pesadilla. Pero siempre te queda el recurso de acudir raudo y veloz a consultar estas páginas repletas de sabiduría y, sobre todo, de los mejores trucos. Para introducir estas palabras mágicas, pausa el juego y después ejecuta las combinaciones correspondientes a cada una de las claves. El resultado aparecerá anunciado en la pantalla. Se me olvidaba, cada una de las letras que conforman un código se corresponde con un botón del mando. U es ARRIBA. D, ABAJO. L, IZQUIERDA. R, DERECHA. T, TRIANGULO. S, CUADRADO. O, CIRCULO. X, no hace falta que te lo diga y E es cualquiera de los botones L o R.



DUODUDE
Ataque aéreo con huesos.



SEER
Balas autodirigidas.



SOLDOUT
Munición infinita.



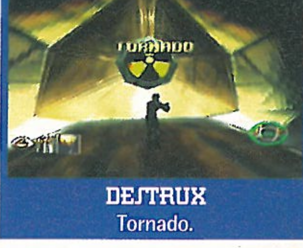
DROOLLUST
Bomba más interesante...



OTTORULES
Inmunidad.



LEDSTUD
Súper Ametralladora.



DESTRUX
Tornado.



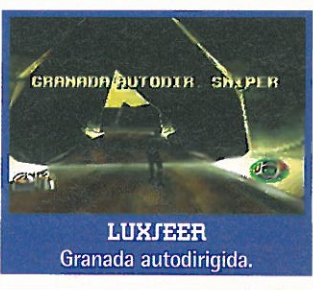
DULL TURD
Golpeador.



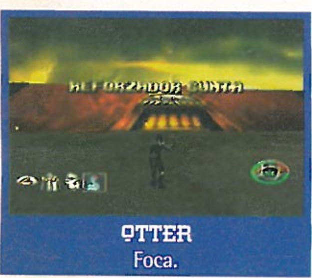
XEROX US
Señuelo.



TROLLOTTER
Huesos de foca.



LUXSEER
Granada autodirigida.



OTTER
Foca.



LETSROLL
Mortero

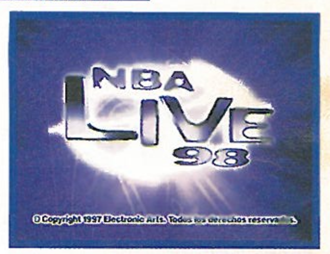
NBA LIVE'98

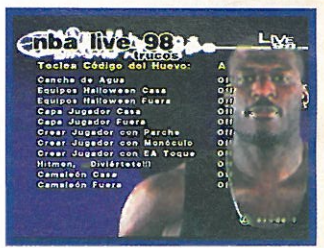
PLAYSTATION

EQUIPOS Y OPCIONES SECRETAS

Pulsa CIRCULO en la pantalla de presentación y ve a Plantillas. Pulsa CIRCULO de nuevo y ve a Crear Plantillas. Una vez aquí introduce cualquiera de los nombres siguientes. EA Europals, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Testtubes, TNT Blasters. De esta forma conseguirás jugar como uno de estos equipos. Para activar las opciones secretas empieza un partido y antes de saltar a la cancha, en la pantalla con Jugador 1, donde pones el nombre de un nuevo jugador, escribe Secrets. Pulsa START para confirmar ese nombre y CIRCULO para activar el menú secreto. Ahora, dentro de este menú puedes introducir todos los códigos que hay a continuación. Una vez introducido el código pulsa START y actívalo en el menú eligiendo On.

Cada uno de los códigos que relaciono a continuación tiene sus propias opciones, y en algunos casos son bastante completas, así que re-

















comendamos que investigues a fondo todas y cada una de sus posibilidades. Otra cosa, si salvas justo después de introducir los trucos, éstos quedarán archivados en tu memory card y evitarás tener que introducirlos cada vez que te pongas a jugar. Estas son las claves que puedes utilizar:

Seaweed: Cancha bajo el agua.

Scary: El equipo de casa viste con disfraces de Halloween.

Freaky: El equipo visitante aparece con disfraces de Halloween.

Cloak home: Un jugador de casa es invisible.

Cloak away: Un jugador visitante es invisible.

Eyepatch: Jugador con parche en el ojo.

Monocle: Jugador con monóculo.

Toque: Jugador de EA.

Prisoners: El pegador.

Lizard: Camaleón equipo de casa.

Reptile: El camaleón estará en el equipo visitante.



SAN FRANCISCO RUSH



NINTENDO 64

RUEDAS GRANDES Y MAS

Para cambiar el tamaño de las ruedas traseras, en la pantalla donde seleccionas coche pulsa C-DERECHA, C-IZQUIERDA y mantenlos apretados. Suéltalos. Entonces pulsa C-IZQUIERDA, DERECHA-C. Suelta los botones y el código estará activado. Puedes introducir el código varias veces para utilizar diferentes tamaños de ruedas. Para cambiar el tamaño de los neumáticos delanteros, en la misma pantalla, pulsa y aprieta C-IZQUIERDA, C-DERECHA. Suéltalos. Ahora pulsa y do Z y pulsa C-ABAJO, C-ABAJO, C-ABAJO. Seguimos en el mismo sitio. Si mantienes apretado C-ARRIBA y pulsas Z, Z, Z, Z pilotarás el coche ardiendo. Vuelve a introducir el código y tendrás el coche ardiendo, con humo o normal. Cambia ahora a la pantalla de Setup. Una vez allí mantén apretado Z y pulsa, ARRIBA, ABAJO en el pad analógico. Suelta Z y pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO. Un símbolo de una pesa saldrá en la parte superior de la pantalla. Repite el código para cambiar las opciones de gravedad o



aprieta C-DERECHA, C-IZQUIERDA. Suéltalos y verás cómo cambia el tamaño de las ruedas. En esta pantalla también puedes cambiar el volumen de tu coche. Pulsa y aprieta C-ABAJO, C-ARRIBA y suéltalos. Igual pero con C-ARRIBA, C-ABAJO. Al soltar los botones se activará el truco. Repítelo varias veces para ver diferentes tamaños. Si deseas cambiar el color de la niebla, en la misma pantalla mantén apretado desactivar el código. No te vayas de esta pantalla. Pulsa y aprieta C-DERECHA, L. Suelta los dos botones y entonces pulsa Z. Vuelve a pulsar y apretar C-DERECHA, L. Suéltalos y pulsa Z. El código se activará en la parte inferior de la pantalla. Ahora, pulsa IZQUIERDA, pulsa y aprieta DERECHA, C-DERECHA. Suelta ambos botones. Pulsa C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-ABAJO, Z. El icono de un autobús aparecerá indicando



que se han desactivado las colisiones entre vehículos. Para obtener tiempo infinito, en la pantalla de Setup mientras aprietas Z, pulsa y aprieta C-ABAJO, C-ARRIBA. Continúa apretando Z y suelta los botones C. Vuelve a pulsar y apretar C-ARRIBA, C-ABAJO para activar el truco. Si hay un pequeño reloj en la pantalla el código ha funcionado. La siguiente clave sirve para que el coche reaparezca en el mismo lugar donde tuvo un accidente. En la pantalla Setup mantén pulsado Z. Pulsa y aprieta C-IZQUIERDA, C-DERECHA. Suelta los botones C. Pulsa C-DERECHA, C-IZQUIERDA. Una R aparecerá en la pantalla. Todavía en Setup, si pulsas rápidamente L, R, L, R, L, R aparecerá un cono en la pantalla. A partir de ese momento, todos los conos del juego se habrán convertido en minas. Si quieres convertir a tu vehículo en una mina rodante haz lo siguiente. Una vez introducido el código para convertir los conos en minas, empieza una carrera. Estrella tu coche contra una mina y quita la partida. Ve a Setup y desactiva el código de los conos. Ahora, en la pantalla para elegir coche pulsa C-DERECHA, C-DERECHA, Z, C-ABAJO, C-ARRIBA, Z, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA. Empieza la carrera y dirígete hacia una mina. Nada más pasar por ella, el vehículo se transformará en una mina. Si te estrellas contra otro coche, éste explotará y el tuyo volverá a la normalidad. Si quieres que los trazados aparezcan boca abajo, en la pantalla de Setup pulsa rápidamente ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA. Para desactivar el código vuelve a introducirlo. Por último, existe la posibilidad de hacer que la niebla se vuelva tan oscura que parezca que es de noche. Primero, en opciones cambia Fog a Heavy Setting. Entonces, mantén pulsados los cuatro botones C y pulsa DERECHA en el control pad. Ahora, en las opciones de niebla (fog), aparecerá una nueva bajo el nombre Foggy night.

FROGGER

PLAYSTATION

VIDAS INFINITAS Y PASAR DE NIVEL

Un clásico que vuelve a la vida y con toda la jugabilidad que le caracterizó en su primera aparición en este loco mundillo. Uno de los ingredientes de FROGGER, a pesar de la relativa sencillez de su mecánica, era la tremenda dificultad que entrañaba acceder a los niveles más avanzados del juego. Este espíritu se ha mantenido en la entrega de PLAYSTATION, y nosotros no hemos podido evitar la tentación de encontrar los trucos correspondientes para vidas infinitas y selección de nivel. Durante una partida pausa el juego y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, X y conseguirás que tus vidas no se agoten en ningún momento. Si ejecutas la siguiente combinación: DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, L1, R1, L1, CIRCULO podrás elegir la fase a visitar.



FANTASTIC FOUR

PLAYSTATION

MENU SECRETO

Con el siguiente truco obtendrás un menú oculto que aporta cuatro opciones nuevas. En el menú principal con la cara de La Cosa introdúcete en el menú de opciones. Dentro de esta pantalla, elige training pulsando los cuatro botones, L1, L2, R1, R2 al mismo tiempo. Las nuevas opciones aparecerán bajo Training Option. En ellas encontrarás inmunidad, selección de nivel, jugadores grandes y créditos infinitos. Todas ellas pueden ser activadas y desactivadas con On/Off, excepto Big Boy, que cuenta con una barra para aumentar o disminuir el tamaño de tu luchador.



EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA